
M!
GAMES
74

Metroid Prime



2003 brach ein neues Zeitalter für die Kopfgeldjägerin Samus Aran an: In ihrem ersten 3D-Abenteuer erkundet die erfahrene Abenteurerin verwinkelte Gebiete auf dem Planeten Tallon IV und spürt zahlreiche Geheimnisse der uralten Chozo-Kultur auf, während sie gegen fiese Weltraumpiraten und energieabsorbierende Metroids kämpft. Im Verlauf des umfangreichen Abenteuers erweitert Samus beständig ihr Waffenarsenal und erwirbt neue Fähigkeiten, um in neue Bereiche vorzudringen. Perfektes Leveldesign und eine exzellente Steuerung machten "Metroid Prime" schon auf dem GameCube zu einem hochgelobten Meilenstein. In der Wii-Version erstrahlt Samus Arans 3D-Debüt im Breitbildformat und mit schärferen Texturen als je zuvor. Abgerundet wird das packende Spiel mit einer Steuerung, die perfekt auf die Stärken der Wii zugeschnitten ist.



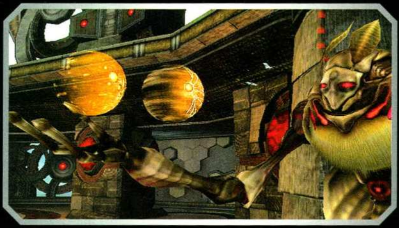


Metroid Prime 2: Echoes



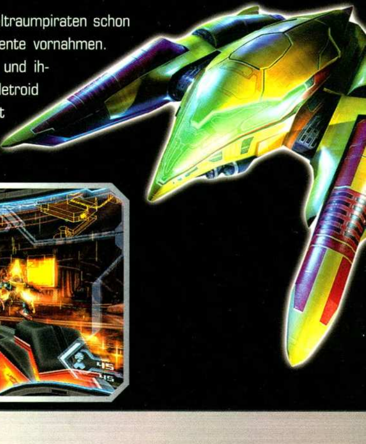
In der zweiten GameCube-Episode der "Metroid Prime"-Reihe stellt sich Samus Aran auf dem Planeten Aether alten und neuen Feinden. Neben den berüchtigten Weltraumpiraten trifft Samus auf ihr böses Alter Ego Dark Samus sowie die Schattenbestien Ing. Im Verlauf der Geschichte verbündet sich Samus mit den Lichtwesen Luminoth und ergründet das Geheimnis des Planeten Aether, der in zwei parallelen Dimensionen zu existieren scheint. Hierzu wechselt Samus im Verlauf des Spiels immer wieder zwischen den Welten der beiden Rassen. Wie der Vorgänger bietet auch "Metroid Prime 2: Echoes" gigantische Areale voller Geheimnisse und viele neue Fähigkeiten für Samus – erneut perfekt angepasst für die Wii. Erstmals dabei: ein Mehrspieler-Modus für vier Spieler.





Metroid Prime 3: Corruption

Der dritte Teil erschien 2007 exklusiv für Wii und bewies, wie gut sich der Wii-Controller für Action-Spiele eignet. Während Samus Aran anfangs noch mit weiteren Kopfgeldjägern versucht, die finsteren Pläne ihrer Doppelgängerin Dark Samus zu vereiteln, muss sie später im Alleingang gleich mehrere Planeten bereisen und sich gegen ihre ehemaligen Kollegen behaupten. Gleichzeitig erkundet sie den Ursprung der gefährlichen Substanz Phazon, mit der die Weltraumpiraten schon in den Vorgängern bedrohliche Experimente vornahmen. Mit neuen Waffen, einem neuen Anzug und ihrem Raumschiff führt Samus Aran die "Metroid Prime"-Trilogie zu Ende und bietet erneut jede Menge spannender Herausforderungen und Geheimnisse.







Stille Revolution



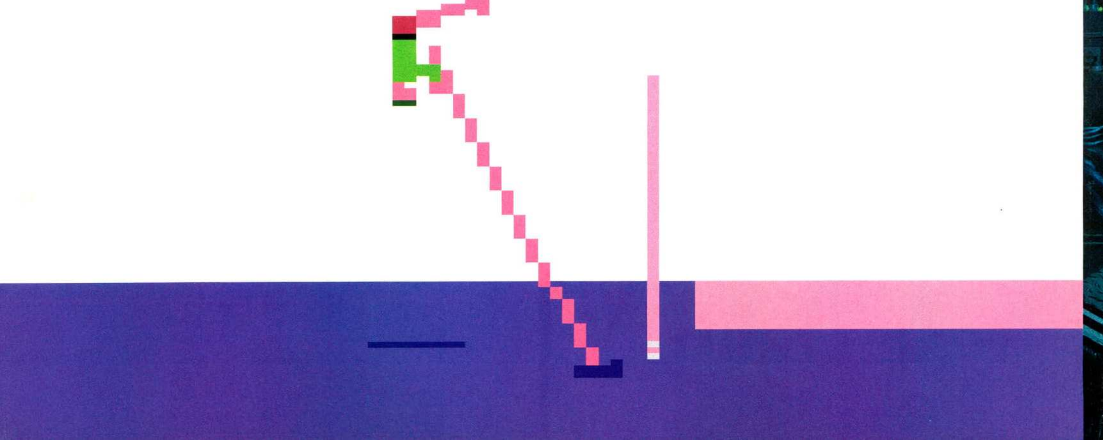
Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 58.

Öffentlichkeitswirksame Spiele-Messen sind eine ideale Plattform für Ankündigungen der Hardware- und Software-Hersteller. Microsofts Project Natal beherrschte die E3 in Los Angeles (siehe M! Games 08/09), Sonys Enthüllung der PlayStation 3 Slim für 299 Euro eröffnete die gamescom in Köln mit einem (erwarteten) Paukenschlag – mehr auf Seite 20.

Ohne großes Presseecho dagegen vollzieht sich daheim im Zockerzimmer eine stille Revolution: Rennspiele erleben dank spektakulärer Cockpit-Perspektiven eine neue Dimension in puncto Realismus und Einbindung in das Bildschirm-Geschehen. Im Heft tummeln sich diesen Monat gleich drei Genrevertreter, die hier Bemerkenswertes leisten. "Forza Motorsport 3", "Colin McRae DiRT 2" und "Need for Speed SHIFT" sind zweifellos hervorragende Vertreter ihrer Zunft. Doch via virtueller Helmkamera und mit realen Technikgimmicks wie XXL-TV bzw. Beamer und potenter Surround-Anlage katapultieren sie Euch hinein in den Rennsitz, machen durch geschickt eingesetzte Grafikeffekte die wahnwitzigen Geschwindigkeiten und jede Bodenwelle sichtbar. Crashs mit Konkurrenten oder der Bande lassen Euch zusammenzucken, Kontakt mit dem Bankett treibt den Adrenalinspiegel in die Höhe – eine falsche Lenkbewegung und es ist vorbei mit der Bestzeit. Nie zuvor wurde Euch das so bewusst, nie zuvor haben Euch Rennspiele so mitgerissen. Ein Verdienst, der weder auf das Konto einer neuen, superstarken Hardware geht oder auf der Genialität eines Entwicklers beruht, sondern auf der Änderung der Perspektive fußt.

Eine Änderung der Perspektive steht auch bei den Ego-Shooter-Pionieren id Software an. Zum einen gaben die Indie-Urgesteine ihre Unabhängigkeit auf, zum anderen betreten sie mit "Rage", der ersten neuen Marke seit 13 Jahren, unbekanntes Territorium: Die "Doom"-Macher verknüpfen intensive Baller-Action mit Rennspiel- und RPG-Elementen. Mit ZeniMax Media, der Muttergesellschaft der "Fallout 3"-Macher Bethesda, hat id Software jedoch einen kompetenten Partner an der Seite, der ihnen nicht nur ihre gewohnten Freiheiten lassen will, sondern auch mit Rat und Tat zur Seite stehen kann.

Schließlich hat sich auch in unserem Titelthema "Halo 3: ODST" die Sichtweise geändert: Keine Sorge – wir sprechen noch immer von einem waschechten Ego-Shooter. Anstatt Euch jedoch als Master Chief durch SciFi-Welten zu schießen, schlüpft Ihr in die Rolle des jungen Soldaten Rookie, der Euch zum einen sein Gesicht nicht vorenthält und zum anderen zunächst orientierungslos durch die virtuelle Pampa trottet. Neuerdings können "Halo"-Spieler bewusst bleihaltige Auseinandersetzungen vermeiden, weil sie zum ersten Mal eine frei begehbare Stadt vor sich ausgebreitet haben; Letztere wiederum seht Ihr dank des neuen Nachtsichtmodus aus einer ganz anderen Perspektive.





6 Halo 3: ODST

EXTENDED



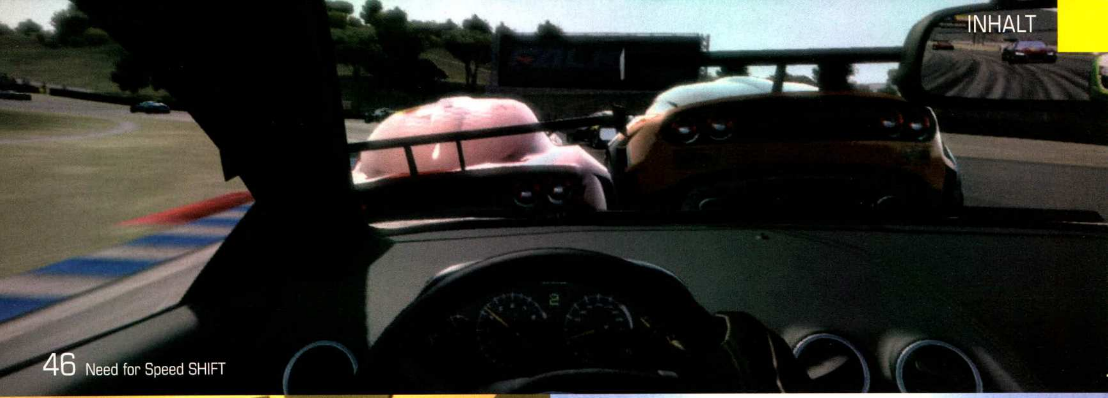
TITELTHEMA

NACHRICHTEN

VORSPIEL

PREVIEW

RUBRIKEN







SPIELE-TEST

NACHSPIEL

IMPORT

ONLINE

TECHNIK





Halo 3: ODST

Exklusiv: Wir haben vier der zehn Solomissionen durchgezockt und den Mehrspieler-Modus gerockt – das volle Paket für "Halo"-Fans!

"Ihr werdet die einzigen Journalisten sein, die die Kampagne von 'Halo 3: ODST' vor dem Release am 22. September zocken dürfen!" Mit diesen Worten begrüßt Bungies Community Manager Brian Jarrard mich und meine Kollegen aus dem europäischen Ausland in einem abgedunkelten, klimatisierten Raum des Entwicklerstudios. "Die Kampagne wird zehn Missionen beinhalten – vier davon könnt Ihr komplett spielen; auch die frei erkundbare 'Oberwelt' New Mombasa steht Euch zur Verfügung", sind Brians letzte Worte, die ich höre, bevor ich den Kopfhörer aufsetze, zum Xbox-360-Pad greife und in die Welt von "ODST" eintauche.

Sekunden später bin ich Rookie, ein 'Orbital Drop Shock Trooper', der von seiner neuen Vorgesetzten Dare ein paar deutliche Worte zu hören bekommt – trotz der stimmigen Inszenierung in Ego-Sicht und des damit verbundenen Eintauchens fallen mir die dümmlichen Gesichtszüge meiner KI-Kollegen negativ auf. Doch viel Zeit zum Lamentieren bleibt nicht: Unter unserem Raumschiff ächzt die Stadt New Mombasa ob schwerem Alien-Beschuss, ich steige in meine Abschuss-Kabine und blicke auf die brennende Metropole mehrere tausend Fuß unter mir. Der Countdown zählt herunter. Abschuss. Freier Fall. Doch natürlich geht etwas schief: Meine



360 Dieses Bild stammt aus dem 'Firefight'-Modus: Gemeinsam mit drei menschlichen Kombattanten verteidigt Ihr den Raumhafen 'Windward'. Besonders tückisch sind Feinde, die in den unteren Gängen auftauchen – hier ist Euer schönes Snipergewehr nämlich nutzlos.

ODST-Kollegen und ich geraten unter Beschuss, wir werden getroffen, unsere Abschusskapseln stranden wüst verteilt in New Mombasa.

Auf Erkundung

Mühsam blinzelt sich Rookie in den Wachzustand zurück, eine Einblendung verrät mir, dass seit dem Absturz sechs Stunden vergangen sind. Ich markiere vier Knöpfe in meiner ramponierten Landungskapsel, die Tür wird aufgesprengt und Rookie steigt in die Dunkelheit – ich werde New Mombasa wohl oder übel bei Nacht erkunden müssen. Eine bedrohlich blinkende Anzeige rät mir zum Suchen und Verwenden eines Medipacks: In "ODST" kommt also eine Kombination aus regenerativem Energieschild und virtuellen Verbandskästen zum Einsatz. Genüsslich laufe, springe und strafe ich durch die Straßen – die Steuerung fühlt sich so gut, so makellos an wie eh und je; die Dunkelheit, die nur gelegentlich von gedämpften Neonlichtern verscheucht wird, macht mir jedoch zu schaffen. Da kommt das VISR-Tutorial wie gerufen: Auf Knopfdruck schalte ich in diesen alternativen Sichtmodus, wie von Zauberhand erhellen leuchtende Kanten von Objekten und Personen die Umgebung – es sieht aus, als hätte Bungie ein fluoreszierendes Drahtgittermodell über ausgewählte Objekte der Umgebung gelegt. Die Finsternis weicht, die Navigation fällt leichter und richtig schick sieht das Ganze auch noch aus.

Als ich auf die ersten Covenant-Grunts samt kommandierender Brute-Einheit treffe, macht sich die VISR-Sicht erst recht bezahlt: Feinde werden rot umrandet und sind jederzeit hervorragend von der Umgebung zu unterscheiden – super Idee, Bungie! Nach den ersten Scharmützeln, in denen die Aliens Bekanntschaft mit dem neuen, schallgedämpften MG machen, streife ich wieder allein durch die Stadt. Wunderschöne, sphärische Klänge untermalen den Nachtspaziergang, "Halo"-Chefkomponist Martin O'Donnell liefert mit der "ODST"-Musik vielleicht seinen bisher stärksten Score ab.

Doch plötzlich stört ein Klingeln den Musikgenuss. Ich steuere eine Telefonzelle am Straßenrand an und erhalte das Navigations-Update: Fortan steht auf Knopfdruck eine Karte von New Mombasa bereit. Dort sind Straßenzüge eingezeichnet, zusätzlich kann ich Wegpunkte setzen; sogar in der Nähe befindliche Feinde leuchten als rote Punkte auf – das eröffnet völlig neue Perspektiven. Denn erstmals in der "Halo"-Serie habe ich die Möglichkeit, Feinde zu umgehen und damit Ballereien zu vermeiden. Patrouillieren auf einem zentralen Platz einige dicke Brute-Häuptlinge, dann gehe ich lieber durch die Seitenstraße, wo ein

DAS NEUE MYTHIC-KARTENPAKET FÜR "HALO 3"

Im "ODST"-Paket stecken nicht nur eine frische Einzelspieler-kampagne und der knackige Firefight-Modus. Auch drei brandneue Karten für den nach wie vor beliebten Multiplayer-Modus von "Halo 3" sind enthalten. Wir hatten das Vergnügen, die drei Schauplätze vor Ort anzuspielen: Neben dem grafisch reizvollsten Level 'Heretic' (Bild) und dem weitläufigen Areal 'Longshore', das wir unter anderem in einem Rocket-Launcher-Team-Deathmatch zockten, hat es uns vor allem die enge 'Citadel'-Arena angetan. Hier umkreisen mehrere schmale Gänge auf verschiedenen Ebenen einen großen Innenraum – wer den dort platzierten Raketenwerfer abgreifen will, ist quasi zum Abschuss freigegeben. Nach einem miesen Start unsererseits lieferten wir uns ein hartes Duell mit einem spanischen und einem mexikanischen Kollegen um den Sieg in der letzten Runde. Aufgrund der Enge der Arena sind leicht Doppel- oder Dreifach-Kills möglich – die Führung wechselte mehrfach. Den besten Beweis für das Spaßpotenzial, das nach wie vor im Online-Modus von "Halo 3" steckt, lieferten wir, als wir trotz der mehrfachen Aufforderung, das letzte Match endlich zu beenden, den Sieger kürten – der leider aus Mexiko kam.



Endlich: Am 22. September gibt es Nachschub für "Halo 3"-Onlinezocker.

» Die Master-Frage



Wer steckt unter dem Master-Chief-Helm? Rasch umblättern!



360 "ODST" im VISR-Sichtmodus: Levelobjekte werden gelb umrandet, das Bild ist erhellt und leicht grießelig – Feinde sind dank des roten Rands gut erkennbar.



360 Unverzichtbar und auf Knopfdruck verfügbar: Auf der Karte setzt Ihr Wegpunkte, erkennt Gebäude sowie Straßenzüge und sogar die Positionen der feindlichen Patrouillen.

Kolbenschlag den einzigen, herumstreunenden Grunt beseitigt.

Jetzt wage ich mich zum ersten Mal ins Innere eines Gebäudes: In nahezu vollkommener Dunkelheit steige ich über gefallene Kameraden, gedämpft dringt die Hintergrundmusik in meinen Gehörgang – gruselig ist es hier zwar nicht, aber dennoch sehr atmosphärisch. Als ich einen Raum voller Feinde betrete, weicht die Spannung einem Adrenalinschub: Geschickt gehen die größeren Gegner in Deckung, weichen Shotgun-Salven aus; doch zum Glück gibt es in "Halo" die besten Granaten der Videospielwelt – vor allem der Umgang mit der blauen Plasma-Variante macht soviel Spaß wie im Erstling.

Klassisch "Halo"?

Im nächsten Raum stoße ich auf den ersten Story-Splitter: In einer Scheibe steckt der Helm meiner Vorgesetzten. Noch bevor ich mir selbst die Frage "Was ist hier passiert?" stellen kann, beamt mich das Spiel in den Körper eines anderen ODST-Soldaten. Vor mir entfaltet sich die Erzählstruktur: Zuerst schleiche ich als Rookie durch das nächtliche Mombasa, dort stoße ich auf Gegenstände, die jeweils eine Geschichte haben. Und genau diese Story darf ich anschließend im Körper eines anderen Drop Shock Troopers nachspielen – so werde ich Stück für Stück erfahren, was in den sechs Stunden von Rookies Bewusstlosigkeit vorgefallen ist.

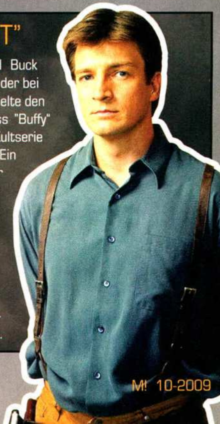
Der erste Zeitsprung versetzt uns in den Körper von Buck, nur wenige Minuten nach der Landung. Mein Auftrag: die Absturzstelle der Vorgesetzen Dare finden, bevor die Covenant dies tun. Im Verbund mit anderen Soldaten kämpfe ich gegen eine Alien-Übermacht – ohne cleveres Ausnutzen der angrenzenden Gebäude geht hier gar nichts. Über verwinkelte Treppen und Gänge stürme ich in den zweiten Stock und gebe meinen Kollegen von oben Feuerschutz, doch plötzlich setzen die Brutes einen Bubble Shield ein. Also zurück auf die Straßenebene – besonders erfolgreich sind meine Kameraden ohne mich nicht. Zum ersten Mal reiße ich ein stationäres Geschütz aus der Verankerung. Keine Sekunde zu spät, denn schon rücken zwei Hunter an (blaue Brocken mit grünen Lasern). Nur mit Glück und jeder Menge Deckung überlebe ich die Schlacht, dringe zu Dares Absturzstelle vor und öffne die Landungskapsel – leer. Als hinter mir plötzlich ein Covenant-Alien auftaucht, das Dares Helm in Händen trägt, rettet mich der Sniperschuss eines ODST-Kollegen. Der Helm fliegt in hohem Bogen durch die Luft und kracht in eine Scheibe. So schließt sich der Kreis – eben diesen Helm hatte ich in Person von Rookie vorhin gefunden.



360 Sieht langweilig aus, ist aber wichtig: Story-relevante Objekte sind gelb markiert – drückt den rechten Schulterbutton, dann wird eine Sequenz gestartet.

KULT-POWER FÜR "ODST"

Als Sprecher für Gunnery Sergeant Edward Buck verpflichtete Bungie einen kanadischen Mimen, der bei SciFi-Fans äußerst beliebt ist: Nathan Fillion spielte den charmanten Captain Malcolm Reynolds in Joss "Buffy" Whedons leider viel zu früh abgesetzter Kultserie "Firefly" sowie der Filmfortsetzung "Serenity". Ein sicheres Anzeichen, dass der "ODST"-Charakter deutlich menschlicher und flapsiger auftreten dürfte als der Master Chief. Das ist übrigens nicht die erste Begegnung von Fillion und "Halo": Zusammen mit zwei "Firefly"-Kollegen vertonte er in Teil 3 die Marines in der Truppe rund um den Chief. Ob wir bei der deutschen Fassung alternativen O-Ton genießen dürfen, ist jedoch fraglich, bei früheren "Halos" verzichtete Microsoft hartnäckig auf Mehrsprachigkeit.





360 Im Park außerhalb von New Mombasa dürfen wir zum ersten Mal hinters Steuer bzw. Bord-MG des geliebten Warthogs. Die Steuerung des Gefährts geht nach ein paar Minuten in Fleisch und Blut über, ist aber zu keinem Zeitpunkt so perfekt wie die von Ghost oder Grinder.

> Der neue VISR-Sichtmodus sieht cool aus und ist praktisch – super!

Wieder zurück...

...in Rookies Körper geht die Puzzleteil-Suche in New Mombasa weiter. Prompt sterbe ich die ersten Male: Drei massiv gepanzerte Brute-Häuptlinge gegen ein Standard-MG sind einfach ein Ding der Unmöglichkeit. Also wähle ich einen weiteren, aber einfacheren Weg, der mich zum zweiten Story-Bruchstück führt: Die nächste Erinnerung, sprich: die nächste Mission, wartet – eine explosive Mischung aus Fahreinlagen und Ballereien in einem ehemaligen Park. Spätestens hier merke ich dem Spiel die müde gewordene Grafikengine an – die Gras- und Felstexturen wirken kraftlos und matschig, der Detailgrad der Außenareale samt Grünzeug lässt zu wünschen übrig. Der fein ausbalancierten Dynamik der Kämpfe tut dies jedoch keinen Abbruch: Mit dem Spartan Laser pulverisiere ich einen Brute-Brocken, danach geht es mit dem Warthog zum feindlichen Wraith-Panzer, der unter dem MG-Beschuss meines CPU-gesteuerten Kollegen schließlich klein beigibt. Doch auch hinter dem Steuer haben die KI-Kumpane dazugelernt – gerne lasse ich mich von ihnen durch das hügelige Gelände chauffieren und klemme mich hinter die Bord-Kanone. Ab und an passiert es dennoch, dass mein KI-Fahrer zwischen Felsen und Covenant-Schrott hängen bleibt; also aussteigen und helfen – selbst ist der Master Chief... pardon... der Drop Shock Trooper.

Beim Endkampf der Außenmission schließlich schnappe ich mir einen feindlichen Ghost, cruise geschmeidig (tolle Steuerung!) zwischen den blauen Explosivgeschossen der Wraiths hindurch und erledige sämtliche Covenants mit den schwachen, aber steten Schüssen des Ghost-MGs. Mission erledigt. Zurück zu Rookie, zurück nach New Mombasa.

Zum ersten Mal stellt mich "ODST" vor die Wahl: Zwei Punkte, sprich: zwei neue Missionen, blinken auf der Karte. Soll ich zum Hauptquartier des New Mombasa Police Department latschen oder die ONI Alpha Basis aufsuchen? Ich entscheide mich für das Polizeirevier

DER FIREFIGHT-MODUS: KOOP-KAMPF UMS ÜBERLEBEN

"Halo"-Entwickler Bungie kupfert bei "Gears of War 2" bzw. dessen Mehrspieler-Variante 'Horde' ab: Mit bis zu drei menschlichen Kollegen wehrt Ihr im neuen 'Firefight'-Modus mehrere Wellen von Covenant-Angreifern ab. Das hört sich simpel an, entpuppte sich beim Probezock jedoch als beinhartes Nervenspiel: Ohne Teamwork, ohne Taktik läuft hier nichts. Weil alle menschlichen Spieler auf denselben Lebensvorrat zurückgreifen, ist der Tod eines Kollegen so fatal wie der eigene. Ebenso sparsam solltet Ihr mit den wenigen Medipacks und Munitionskisten umgehen, die meist in einem einzigen Raum gelagert sind. Vor allem in den weitläufigeren Maps (alle Areale kommen in leicht abgeänderter Form auch in der Solo-Kampagne vor) sind die Fahrzeuge Gold wert – mit Warthog oder Grinder überfahrt Ihr mehrere Feinde auf einmal und spart Munition. Habt Ihr nämlich die fünfte, besonders starke Covenant-Welle überlebt, erhaltet Ihr eine kleine Anzahl neuer Leben. Denn dann ist noch lange nicht Schluss – das Spiel beginnt von Neuem, nur die Feinde sind noch stärker. Euer Hauptziel ist langes Überleben, als Bonus winken die aus "Halo 3" bekannten Schädel, die hilfreiche Spielmodifikatoren freischalten. Fünf Karten konnten wir vor Ort bereits antesten, im finalen Spiel sollen acht Schauplätze enthalten sein.



In der 'Security Zone' sind die vielen Deckungen Euer Freund.



Im 'Krater' solltet Ihr das stationäre MG unbedingt bemannen.

» Ist es...



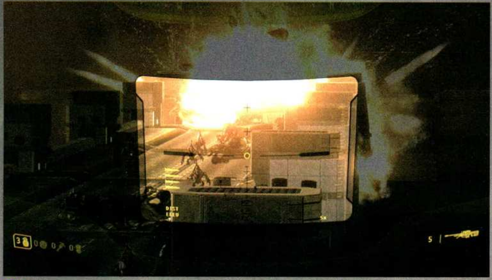
...der ungeliebte Alien-Hummer und "Futurama"-Pfuscher Dr. Zoidberg?



360 In den Gewölben der ONI Alphasite müsst Ihr einem massiven Ansturm der Covenant-Truppen die Stirn bieten.



360 "Halo 3: ODST" beginnt an Bord einer Raumkapsel. Gleich geht's abwärts...



360 Mit dem Snipergewehr hindern wir die Aliens an der Überquerung einer Brücke.

und genieße den Weg dorthin. Die Ballereien bei Nacht mit mehreren Feinden sind nicht nur fordernd, sondern sehen auch cool aus, denn in der VISR-Sicht erinnern sie mich an den legendären Streifen "Tron". Die Mission, die ich am NMPD-Hauptquartier starte, übertrifft die bisherigen in puncto Actiongehalt: Nach einer ebenso kurzen wie einfachen Snipersequenz zu Beginn rumst es am laufenden Band. Massig Brutes machen mir das Leben schwer, verschanzen sich und bedienen Geschütze, mehr als einmal blinkt die Anzeige 'Energy low' – höchste Zeit, dass ich mich nach einem Medipack umsehe. Im Körper von Romeo hetze ich zusammen mit einem KI-Kollegen durch einen Raumhafen, im Hintergrund sehen wir die prachtvolle Silhouette von New Mombasa. Dass auf der Suche nach dem Landungsplatz des Pelican-Dropships unserer Kollegen Mickey und Dutch stets nur Ziele der Marke 'Gehe dorthin' oder 'Triff dich mit XYZ' auf dem Plan stehen, stört kaum. Spätestens als wir mit vereinten Kräften (und jeder Menge stationärer Geschütze) eine ganze Armada attackierender Banshees vom feuerroten Himmel holen, ist der arg lineare Ablauf der Actionmission vergeben und vergessen.

Old Mombasa

Als ich mich im Anschluss an diese superbe Actionszene zum vierten Mal durch das Labyrinth von New Mombasa schlage, nervt mich die stete Rückkehr in die Nachtstadt: Wieder suche ich mir meinen Weg per Navi, wieder umgehe ich Covenant-Patrouillen – doch das Erkunden kommt meiner Meinung nach zu kurz. Denn erstens sind nur die wenigsten Gebäude zugänglich, zweitens rauben mir die ständigen Shootouts mit teils richtig happigen Feinden die Lust am Umherflanieren. Zum ersten Mal nach gut zweieinhalb Stunden Spielzeit bin ich gelangweilt von "Halo 3: ODST" – hoffentlich hat Bungie im finalen Spiel noch einige zusätzliche Gimmicks versteckt, die mich bei Laune halten. Von den versprochenen, optionalen Story-Bruchstücken, die ich überall in New Mombasa finden kann, habe ich bislang nur eines aufgespürt – dann wird jeweils ein kurzes Filmchen mit Hintergrundinfos kredenzt.

Als wenig später die vierte Action-Mission startet, ist die Langeweile verflogen: In Person von Dutch bringe ich Sprengsätze an einer Brücke an, um einem Covenant-Ansturm Einhalt zu gebieten. Nachdem alle Ladungen gesetzt sind, lockt mich ein freies Gauss-Geschütz: Ich halte die anrennenden Aliens so lange in Schach, bis die Brücke in die Luft



»DIE GEFECHTE IN NEW MOMBASA SIND OPTIONAL.«

In Bungies heimeligem Entwicklerstudio im amerikanischen Kirkland haben wir nicht nur ausführlich "Halo 3: ODST" gezockt, sondern auch einen Plausch mit Game Director Paul Bertone gehalten.

M! Games: Wie sieht Deine "Halo"-Karriere aus?

Paul Bertone: Ich war Mission Designer bei "Halo: Combat Evolved"; 'Assault on the control room', 'Truth and Reconciliation' und ein Großteil der Flood-Mission stammen von mir. Bei "Halo 2 & 3" war ich der Campaign Design Lead.

Was sagst Du aus heutiger Sicht zum Flood-Level in "Halo 3"? Habt Ihr da Fehler gemacht?

Möglicherweise. Aber ich schaue jetzt lieber nach vorn zu "ODST". "Halo 3" liegt viele, viele Jahre zurück und wir haben einige Lehren daraus gezogen.

Gut gelaunt und gesprächig: Game Director Paul Bertone

Welche technischen Verbesserungen gab es seit "Halo 3"?

Auf grafischer Seite haben wir eine Menge Fehler ausgemerzt, sonst aber keine neue Spielereien eingebaut – abgesehen vom Look des VISR-Modus. In puncto künstlicher Intelligenz hat sich mehr getan: Wegen der offenen Spielwelt haben wir ein 'World Based Patrol Behavior' programmiert – damit die Gegner auf intelligente Weise durch die Stadt streifen. Ihr könnt also nicht vorhersehen, wohin sie als Nächstes gehen. Außerdem haben wir den 'Engineer' von Grund auf neu erschaffen: Das ist ein organischer Supercomputer, auf den Ihr in New Mombasa trefft. Er schwebt durch die Luft, scannt Dinge und repariert sie. Außerdem unterstützt er die Covenant-Squads durch die Projektion eines Schildes. Allgemein gehen die Gegner häufiger in Deckung, um Euch aus der Reserve zu locken.

Woher stammt die Idee für den VISR-Sichtmodus in "ODST"?

Schon zu Beginn haben wir uns dafür entschieden, die Geschichte von New Mombasa bei Nacht zu erzählen – wir wussten, dass wir dafür eine Art visuelle Unterstützung brauchen. Außerdem hatten wir schon während der "Halo 3"-Entwicklung Prototypen der VISR-Sicht gebaut, am Ende jedoch nicht den rechten Platz dafür gefunden. Bei "ODST" hingegen passt die Technologie perfekt. Sie sieht cool aus, ist nützlich und gleichzeitig ele-



360 Eine Nummer zu groß? Magazin entladen, Kolbenschlag und dann Daumen drücken, dass dieser Brocken seinen Granatwerfer nicht mehr benutzen kann.

fliegt. Doch die eindrucksvolle Explosion kann ich schon kaum mehr genießen, nur Sekunden später verteidige ich im Verbund mit anderen UNSC-Truppen einen gigantischen Schutzwall. Wir reißen stationäre Waffen aus der Verankerung, werfen den anrennenden Brutes die letzten Granaten vor die Füße – doch schließlich müssen wir uns der Übermacht beugen und ziehen uns in einen verwinkelten Bunker zurück. Dort beginnt das Spiel auf Leben und Tod von Neuem. Doch die engen Gänge machen den Covenant-Horden das Eindringen schwer, inmitten meiner KI-Kollegen (die im fertigen Spiel natürlich von bis zu drei menschlichen Koop-Kumpels gesteuert werden können) halte ich einer Angriffswelle nach der anderen Stand. Als der Aufzug zum Dach endlich wieder funktioniert, geht es zum Ausgang – nach einem wenig erfreulichen Wiedersehen mit den nervigen Fluginsekten beschließt ein kurzer, aber knackiger Showdown mit einer Handvoll Brutes auf einer sonnenbeschienenen Dachterasse mein knapp vierstündiges "Halo 3: ODST"-Erlebnis.

Meiner zwischenzeitlichen Enttäuschung über die ständige Rückkehr ins nächtliche New Mombasa zum Trotz bin ich guter Dinge, dass die neue Erzählstruktur der Serie guttut – spielerisch begeistert "ODST" in bestem "Halo 3"-Stil nach wie vor. Rechnet Ihr das Spaßpotenzial des 'Firefight'-Modus (siehe Kasten vorige Doppelseite) hinzu, dann landet am 22. September ein Action-Erlebnis auf der Xbox 360, das nicht nur "Halo"-Fans begeistert. Spätestens zur nächsten Episode, dem ominösen "Halo Reach", braucht die Serie aber wieder ein technisch schickeres Gewand, das mit der superben Spielbarkeit Schritt hält. *ms*

HALO 3: ODST

System	**360**
Entwickler	**Bungie, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**22. September**

DAS GEFÄLLT UNS:
- steter Szenario-Wechsel
- VISR-Sichtmodus ist praktisch und schick
- Steuerung nach wie vor einfach klasse
- clevere Gegner und fordernde Schwierigkeitsstufen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- New Mombasa nicht offen genug
- grafisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit

FAZIT » **Garantiert kein lahmes Add-on – dank ca. achtstündiger Kampagne, frischer Erzählstruktur, großartiger Steuerung und des packenden Firefight-Mehrspieler-Modus.**

mentarer Bestandteil des Spiels. Als wir uns dann für den Ansatz einer offeneren Spielewelt entschieden, mussten wir den Leuten ein Werkzeug zur Navigation an die Hand geben. Damit sie wissen wo sie sich befinden, Laufrouten planen können oder z.B. Wegpunkte festlegen – all das ermöglicht die VISR-Database samt Navigationskarte.

Dank dieser Karte konnten wir einige Male Gegnergrüppchen umgehen – das ist ja etwas ganz Neues bei "Halo"...
Ganz genau – und das ist beabsichtigt. Wir wollen, dass der Spieler New Mombasa erkundet, die Gefechte in der Stadt hingegen sind optional. Natürlich sind manche Kämpfe schwer vermeidbar, z.B. wenn mehrere Grüppchen an einem Kreisverkehr patrouillieren. Da kann es sein, dass Ihr viel Geduld braucht, bis alle Wachen abgezogen sind. Wir wollen zwei ganz unterschiedliche Spielerfahrungen schaffen: Die Stadt bei Nacht, welche Rookies Geschichte erzählt, ist sehr stimmungsvoll – wie in einem Film noir. Und auf der anderen Seite stehen die Flashback-Missionen bei Tageslicht: Sie sind voller Action und kommen dem klassischen Spielprinzip am nächsten.

Durch die Flashback-Erinnerungslevels könnt Ihr viel beliebiger die Szenarien wechseln – erleichtert das Eure Arbeit?
Definitiv. Es kostete immer viel Mühe, zu erklären, warum der Chief von einem Punkt zu einem anderen kommt. Welche Schlüsselmomente gibt es? Warum wendet er sich in eine bestimmte Richtung? Das Tolle am Aufbau von "ODST" ist, dass gleich am Anfang erklärt wird, warum Euer Team getrennt wurde. Die Flashback-Sequenzen ermöglichen es uns, den Spieler an einen anderen Ort und in eine andere Figur zu stecken – jedes Mal erfährt man mehr über den gespielten Charakter und hat gleichzeitig eine klassische "Halo"-Erfahrung.

Und weil die Helden den Helm lüften, könnt Ihr mehr über sie erzählen?
Dahin ist ein großer Teil der Arbeit von Joe Staten (Autor der Geschichte) geflossen. Er hat das Konzept genommen und mit den verschiedenen Charakteren gespielt. Sie haben verschiedene Persönlichkeiten und Stimmungen. Der Spieler sorgt sich um diese menschlicheren Helden oder lacht mit ihnen – so kann er tiefer in die Story eintauchen.

» Oder etwa...



...der Mann, dem tiefgründige Figuren am Herzen liegen – Hideo Kojima?

Halo – ein Universum voller Merchandise

Obwohl die "Halo"-Serie noch nicht einmal acht Lenze auf dem Buckel hat, kann sich der Xbox-Shooter in puncto Merchandise problemlos mit Größen wie Mario oder der "Resident Evil"-Serie messen. Shirts und Figuren gibt es sowieso, Romane sogar auf Deutsch, Krimskrams ist ohne Ende verfügbar. Beste Anlaufstelle: die offizielle Seite http://halo.xbox.com/merchandise.html – startet hier Eure Einkaufstour quer durchs "Halo"-Universum.



Erhältlich bei Amazon & Co: sechs deutsche Romane, englische Comics und Artbooks zu allen drei Teilen.


Spartans, Aliens, Fahrzeuge und Knarren – es gibt unzählige "Halo"-Actionfiguren.



Feine Musik: Wer nicht schon die einzelnen Soundtracks hat, greift zur silbernen Trilogy-Edition.


Hässlich oder niedlich? Die Mimobot-Halo-USB-Sticks.


Die Silberfiguren von Cortana & Co. wurden auf der Webseite von Hersteller Weta (www.wetanz.com) versteigert.


Spartan Hayabusa bewacht auch die M!-Redaktion.



Gibt es nur beim Entwicklerbesuch bei Bungie: eine Mütze mit Firmenlogo.



Der Brettspielklassiker "Risiko" im "Halo Wars"-Stil.



Keine Überraschung: "Halo"-Shirts gibt es in allen Farben und Formen.



Die perfekte Aufbewahrung für Euren "Halo"-Kram: "Halo"-Taschen und Rucksäcke.


Die Odd-Pod-Minifiguren parodieren die "Halo"-Truppe – erhältlich ist die Bande u.a. bei spawn.com



"Halo" für jede Gelegenheit: Gürtel, Geldbeutel, Ansteckpins & Schlüsselanhänger.

Master Chief – wer steckt unter dem Helm?

In "Halo 3: ODST" nehmen die Figuren ihre Helme ab und zeigen ihr Gesicht. Doch ein Mysterium bleibt ungelöst: Wer steckt unter dem Helm des bisherigen "Halo"-Helden Master Chief? Schluss damit! M! lüftet eines der letzten Geheimnisse der Videospielwelt. Wir haben recherchiert, analysiert und diskutiert – das Ergebnis seht Ihr auf dieser Seite. Unsere Top-10-Liste der wahrscheinlichsten Persönlichkeiten für die Rolle des Chief.





10 Will die Covenant zu Christen machen: Papst Benedikt XVI.



9 Endlich mal der Held sein: Luigi hätte die Rolle wirklich verdient!



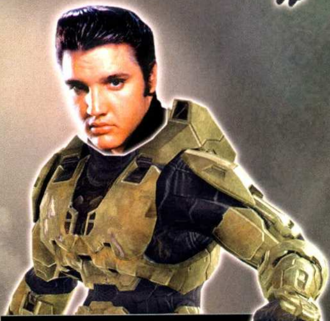
8 Erzählt Kalauer, bis die Aliens tot umfallen: Fips Asmussen.



7 Versteckt sich vor Dave Perrys neuen Spielideen: Earthworm Jim.



6 Nur sie trägt unter dem Helm einen zweiten: Samus Aran.



5 Der King lebt: Elvis ist – wie der Master Chief – nicht totzukriegen.



4 Raiffeisenbank-Biene Sumsi – sie hat Erfahrung mit Schurken.



3 Lebt als Chief Gewaltfantasien aus: Ursula von der Leyen.



2 Ist friedlich, niedlich und hat ein dickes Fell: das Alpaka.



1 Klar, wer könnte den Aliens besser in den Arsch treten als Chuck Norris?

NACHRICHTEN

Games Convention Online

LEIPZIG • Nach drei Tagen voller Spiele, Premieren und E-Sport-Wettkämpfe zog die weltweit erste Messe für Browser-, Client- und Mobil-Spiele Bilanz: 43.000 Spieler reisten nach Leipzig zur Games Convention Online (GCO). Damit wurde zwar die Vorgabe der Leipziger Messe AG verfehlt, die mit mindestens 50.000 Besuchern rechneten, trotzdem zieht Wolfgang Marzin, Vorsitzender der Geschäftsführung der Leipziger Messe, ein positives Fazit: "90 Prozent der Besucher waren Online-Spieler. Damit haben wir genau die Zielgruppe erreicht, die von der Branche erwartet wurde."

Auf 40.000 Quadratmetern hatten sich insgesamt 74 Aussteller aus acht Ländern präsentiert, darunter die beiden weltweit größten Publisher für Browserspiele, Bigpoint und Gameforge. Im Vorjahr tummelten sich auf der Games Convention ohne Online-Zusatz dagegen mit über 500 Ständen siebenmal mehr Aussteller. Dichtes Gedränge wie noch zur Blütezeit der Leipziger Messe war Fehlanzeige – trotz 50 Welt- und Europapremieren unter den 150 gezeigten Spielen. Dafür stimmte das Rahmenprogramm: Live-Bands, Kartbahn, Cosplay, Riesen-Kegelbahn, Strandbar und zahlreiche Verlosungsaktionen mit dem messetypischen Gebrüll ins Mikrofon. Als Publikumsmesse war die Games Convention Online im Premierenjahr trotzdem kein allzu großer Erfolg. Immerhin sind viele Spieler weit angereist: Eine Umfrage unter den Besuchern ergab, dass 53 Prozent der Befragten über 100 Kilometer bis nach Leipzig gereist waren, 86 Prozent wollen im kommenden Jahr die GCO erneut besuchen.

Zufriedene Gesichter bei den Ausstellern – 90 Prozent wollen die GCO weiterempfehlen und im nächsten Jahr wieder dabei sein. Die Messeleitung hebt die große Zahl an Geschäftsgesprächen im Business Center hervor, Branchengrößen bestätigen diese Einschätzung. Heiko Hubertz, Gründer von Bigpoint: "Die erste Games Convention Online ist klein, aber fein. Unsere Erwartungen wurden erfüllt, und die erste GCO zeigte sich sehr professionell." Klaas Kersting, Vorstand der Gameforge AG: "Die GCO hat gezeigt, dass eine eigene Messe für Onlinespiele längst überfällig war." Die GCO 2010 ist bereits bestätigt. *pu*



Viele E-Sport-Wettbewerbe, u.a. die deutsche Meisterschaft der World Cyber Games, fanden in Leipzig statt. Zudem lockten anspielbare Produktneuheiten.



Der Eindruck täuscht: Erst am zweiten Messetag wurde es voller, die Kapazitäten aber an keinem Tag voll ausgereizt.

PC-Spiel gegen HIV-Neuinfektionen

KENIA • Im Elendsviertel Mukuru der Hauptstadt Nairobi, genauer gesagt im Gemeindezentrum von Mukuru, wird neuerdings ein PC-Spiel gezockt: "Pamoja Mtaani" (Swahili für 'Gemeinsam in der Nachbarschaft').

Dort werden die meist jugendlichen Spieler mit vertraut aussehenden Umgebungen und Situationen des täglichen Lebens konfrontiert – stets mit dem Ziel vor Augen, sie über die Gefahren einer HIV-Ansteckung zu informieren. Zu Beginn des Spiels wählt man einen von fünf Charakteren, der wenig später an Bord eines Taxis ausgeraubt wird – der Spieler muss seine Wertgegenstände zurückerlangen und nebenbei das Leben einer verletzten Frau retten. Immer wieder begegnet er im Spielverlauf Situationen, bei denen er eine HIV-Ansteckung verhindern muss. Auf diesem Wege soll die Hauptzielgruppe der 15- bis 19-Jährigen den Umgang mit Themen wie Drogen oder Sexualität lernen. Probleme wie die Ablehnung von Kondomen oder der häufige Wechsel der Sexualpartner werden ebenfalls angesprochen. Bis zu 50 Jugendliche pro Tag besuchen das Gemeindezentrum in Mukuru – einen von bisher vier Einsatzorten des von Warner Bros. und dem amerikanischen Anti-Aids-Programm PEPFAR gemeinschaftlich entwickelten PC-Spiels.

Job Akuno, der das Gemeindezentrum in Mukuru leitet, berichtet erfreut, dass die Jugendlichen das Spiel lieben – was wohl auch am Hip-Hop-Soundtrack lokaler Musiker und der verwendeten Sprache 'Sheng' liegt, einer unter jungen Menschen verbreiteten Mischung aus Swahili und Englisch. Seit Dezember 2008 läuft das Programm in Kenia, aufgrund der Akzeptanz soll es auf weitere Standorte in der Hauptstadt Nairobi und später sogar auf das gesamte Land ausgeweitet werden. *ms*

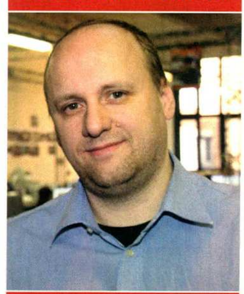








Zitat des Monats



"Sex, Gewalt, Empathie, Liebe, Hass und Trauer sind Teil unseres Lebens. Warum sollte ich als Geschichtenschreiber nicht Gebrauch von diesen Themen in Spielen machen?"

David Cage, Gründer von Quantic Dream ("Heavy Rain")

NEWS-TICKER »

+++ Ausgegrinst: Das schwedische Studio GRIN ("Bionic Commando", "Wanted") hat alle drei Niederlassungen in Stockholm, Gothenburg und Barcelona geschlossen. Schuld daran ist laut GRIN ein finanzieller Engpass aufgrund ausstehender Zahlungen von Publishern. +++ Klitsch-K.o.: Für schlappe 10 Euro können "Fight Night Round 4"-Besitzer das Kämpferpaket Vitali und Wladimir Klitschko sowie Oscar De La Hoya herun-

Wiz: Retro für Unterwegs



Schick aussehen tut er ja: Gameparks neuester Handheldstreich, der Wiz.

KOREA • Unbemerkt von der breiten Öffentlichkeit erschien jüngst das Handheld Wiz der südkoreanischen Firma Gamepark Holdings. Der Nachfolger des besonders in Homebrew-Kreisen erfolgreichen GP2X basiert erneut auf Linux und ist ein ganzes Stück kleiner geworden. Hinzu kommen eine schnellere CPU, 3D-Beschleunigung und ein Touchscreen. Ein vorinstallierter Flash-Player und ein eBook-Reader machen aus dem kleinen Koreaner einen vollwertigen Mediaplayer.

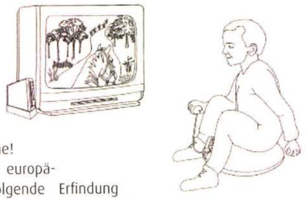
Wie schon der Vorgänger richtet sich die schwarze Konsole an Homebrew-Entwickler und Retro-Fans, denn das Angebot an Emulatoren ist groß. Egal, ob C64 oder GBA – der Wiz lässt kaum Wünsche offen, auch wenn die Rechtslage heikel ist: Nur wer das Original-ROM besitzt und es ausliest, ohne einen Kopierschutz zu knacken, ist auf der sicheren Seite. Neben den Retro-Games gibt es einige Homebrew-Entwicklungen wie den Puzzle-Quest-Klon "Battle Jewels", der sogar mit kommerziellen Titeln mithalten kann.

Leider hapert es an den Feinheiten und der Ergonomie. Zwar ist das Design schick, aber der Bildschirm spiegelt bei Sonnenlicht sehr stark und auch der Touchscreen könnte empfindlicher sein. Die Steuerung über das D-Pad ist schwammig, die Action-Buttons liegen viel zu dicht beieinander. Überhaupt ist Wiz zu klein geraten – nach ein paar Runden "Sonic" drohen Krämpfe in den Handgelenken. Das alles muss echte Retro- und Homebrew-Fans aber nicht abschrecken, sie bekommen für 149 Euro Nachschub für unterwegs. *am*

Zahlen & Fakten

Abmessungen (B x H x T)	121 x 61 x 18 (mm)
Gewicht	136 g
Prozessor	ARM-9 533 MHz mit 3D-Beschleuniger
Bildschirm	320 × 240 Pixel, 2,8 Zoll OLED-Touchscreen
Betriebssystem	Linux
Arbeitsspeicher	64 MB SDRAM
Interner Speicher	1 GB
Schnittstellen	SD-Karte, USB 2.0
Vertrieb	www.gp2x.de

Wii-Patent: Aufblasbarer Sattel



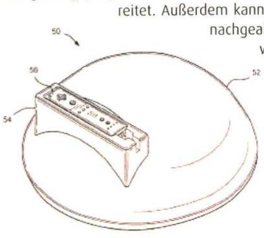
Vielleicht schon die erste Designskizze der neuen "Zelda"-Episode?

EUROPA • Nintendos überaus erfolgreiche "Wii Fit"-Peripherie, das Balance Board, könnte schon bald abgelöst werden – der Wii-Sattel wartet in der Pipeline!

Big N hat beim europäischen Patentamt folgende Erfindung eingereicht: einen aufblasbaren Sitz samt Einschubtasche für die Remote. Das in der Hand gehaltene Nunchuk fungiert als Zügel-Ersatz. Nintendo vergleicht den aufblasbaren Sattel im Patentamtseintrag mit einem herkömmlichen Sitzball; die Vorteile sind Sitzkomfort und geringes Gewicht, außerdem ist der Sattel – in leerem Zustand – leicht zu transportieren.

Weiter steht im Text, dass das jeweilige Wii-Spiel eine passende Umgebung (Weg, Wiese, Schlachtfeld) simuliert, durch die der Spieler reitet. Außerdem kann natürlich nicht nur ein Pferd nachgeahmt werden – andere Tiere wie Drachen, Greifen, Stiere, Einhörner, Delfine oder Wale werden von Nintendo genannt. Ebenso möglich seien Drachengleiter, ein fliegender Teppich, Motorräder oder Jet-Skis.

Ein Schelm, wer da an das nächste "Mario Kart", "Wave Race" oder gar "Legend of Zelda" auf dem Rücken von Epona denkt. *ms*



Sieht fluffig aus und bietet Platz für das Einschieben einer Remote: der Wii-Sattel.

Auf dem Weg zum Holodeck – mit Wii-Technik

LOS ANGELES/TOKIO • Neben dem Beamen ist das Holodeck die wohl fantastischste Erfindung der Sci-Fi-Serie "Star Trek": In einem normalen Raum wird eine virtuelle Welt erzeugt, die sich anfassen und beliebig durchwandern lässt. Für die Besucher des Holodecks wirkt die Simulation absolut realistisch. Einen kleinen Schritt näher an diese wunderbare Welt bringen uns nun japanische Forscher. Auf der Computergrafik-Messe Siggraph stellten Takayuki Hoshi von der University of Tokyo und sein Team das "Airborne Ultrasound Tactile Display" vor, das mithilfe eines konkaven LC-Displays vor dem Schirm schwebende Echtzeit-Hologramme erzeugt und durch 324 Ultraschall-Quellen punktgenauen Druck etwa auf Hände ausübt. Integrierte Wii-Remotes bestimmen die Position von zum Beispiel einer Hand, die dadurch das dargestellte Hologramm manipulieren kann.

Klingt verwirrend, ein Video (www.youtube.com/watch?v=Y-P1zZAcPuw) schafft allerdings Klarheit über die Funktionsweise des Gimmicks. Bei den potenziellen Anwendungsgebieten listen die Forscher ausdrücklich Videospiele – und das an erster Stelle. Wir sind gespannt, welcher Konsolenhersteller als Erster zuschlägt. Die Technik würde gut zu Microsofts Project Natal passen... *os*



Macht Hologramm-Wassertropfen fühlbar: das Airborne Ultrasound Tactile Display.

terladen. +++ Aus und vorbei? Die Hamburger Replay Studios ("Velvet Assassin") haben Insolvenz angemeldet. +++ Wrestling-Supermacht: THQ hat für geschätzte 200.000 US-Dollar Midways San Diego-Studio ("TNA Impact") gekauft und 40 der 100 Mitarbeiter übernommen. +++ Rückkehr: Das Entwicklerhaus Yager Development hat einen Kooperationsvertrag mit Take 2 geschlossen und arbeitet an einem großen Next-Gen-Projekt – unter Nutzung der Unreal Engine 3. +++

Tougeki '09: Prügeln auf Japanisch



Auf der großen Bühne fanden die Beat'em-Up-Schlachten statt, die drei Leinwände darüber zeigten stets das aktuelle Match und die Gesichter der Spieler.

TOKIO • M!-Leser wissen: Die 'Tougeki Super Battle Opera' ist ein dreitägiges Beat'em-Up-Turnier, das Mitte August in Japans Hauptstadt abgehalten und von der Spielhallen-Zeitschrift 'Arcadia' gesponsort wird. Mehrere Monate lang konnten sich Spielhallenbesucher in ganz Japan für das Finale qualifizieren, jetzt war der große Moment gekommen. Fotos zu schießen oder das Turnier zu filmen war wie immer untersagt, lediglich die Presse durfte nach Belieben knipsen; Hintergrund des Filmverbots dürften die nächsten Arcadia-Ausgaben sein, denen jeweils eine DVD samt Tougeki-Turniermitschnitten beiliegt.

Das Line-Up

Insgesamt wurden neun Prügelspiele auf dem diesjährigen Finalevent gezockt – fein säuberlich aufgeteilt auf die drei Turniertage. Am ersten waren "Street Fighter IV", "Virtua Fighter 5 R" und "Tekken 6: Bloodline Rebellion" an der Reihe. Tag 2 begann mit "Tatsunoko vs. Capcom", ging mit "Fate/Unlimited Codes" weiter und endete mit "Street Fighter III: Third Strike". Am letzten Tag schließlich betraten die beiden Arc-System-Titel "BlazBlue" und "Guilty Gear XX Accent Core" die Bühne, zusätzlich wurde "Suggoi! Arcana Heart 2" gespielt.

Bemerkenswert ist die Tatsache, dass zum ersten Mal kein SNK-Titel am Start war – "The King of Fighters XII" kam erst wenige Tage nach dem Start der Qualifikationsturniere in die Spielhallen; in Anbetracht der grundlegenden Änderungen im Spiel wäre die Eingewöhnungsphase für die Turnierspieler zu kurz gewesen.

Vor allem bei "Street Fighter IV" und "Guilty Gear" waren auch US-Athleten und sogar einige koreanische Teams vertreten. Ein Großteil der West-Spieler flog jedoch schon in der ersten Runde raus; nach wie vor unterscheiden sich die in Nippon einstudierten Techniken von denen anderer Spieler oftmals so grundlegend, dass Nicht-Japaner mit völlig andersartigen Kampfstilen überrascht und überrumpelt werden.

Mit Pauken und Trompeten

Begleitet von Rauch, Lasershows und ohrenbetäubender Musik betraten die Finalisten die Bühne – die Veranstaltung muss sich hinter einem Sportevent nicht verstecken. Die Matches werden live kommentiert, die Spieler grüßen ihre Fans oder witzeln über ihre Kontrahenten. Der "BlazBlue"-Zocker 'Fighting Venus' trat sogar als das Katzenmädchen Taokaka verkleidet zu seinem Halbfinale an. Nach einem plüschig-weichen Handschlag mit seinem Gegner hatte er jedoch das Nachsehen – traurig, schließlich wollte niemand einen als Katzenmädel verkleideten Cosplayer weinen sehen.

Der Turnierverlauf selbst bot einige faustdicke Überraschungen: Das favorisierte "Virtua Fighter 5 R"-Team mit den Starspielern Fuudo und Itabashi Zangief musste im Halbfinale die Segel streichen. Die "Street Fighter IV"-Cracks Nuki und Daigo Umehara schieden ebenfalls früh aus, die Finals bestanden aus den Charakteren C. Viper, Rufus, Abel und Dhalsim – vom angeblichen Überkämpfer Sagat keine Spur. Schließlich gewann das Team 'KoF Sei' durch einen Viper-Sieg gegen Abel. Bei "BlazBlue" trugen Carl Clover und Arakune das Finale aus: Der Spieler Fumo holte sich mit Arakune die Meisterschaft.

Bei "Guilty Gear" eliminierte Testament-Spieler Shonen beinahe ein ganzes Team – bis sein Gegner Taisho Chonari mit Zappa ein famoses Comeback feierte; am Ende unterlag er jedoch gegen N Otokos Venom in einem engen Finale. Noch spektakulärer war die Leistung des "Third Strike"-Spielers Kuroda: Aufgrund von Spannungen im Team blieb sein Kollege Inoue zu Hause, lediglich MOV (der im letzten Jahr mit gebrochener Hand gewonnen hatte) war an seiner Seite. Dieses Zweierteam kämpfte sich gegen Dreiermannschaften bis ins Halbfinale vor, ohne dass MOV zum Einsatz kam: Obwohl Kuroda mit dem bei Turnieren unbeliebten Charakter Q spielte, plättete er sämtliche Figuren der anderen Dreierteams im Alleingang. Im Semifinale jedoch unterlag das tapfer kämpfende Duo gegen die späteren Turniersieger Rikimaru, Boss und Momochi.

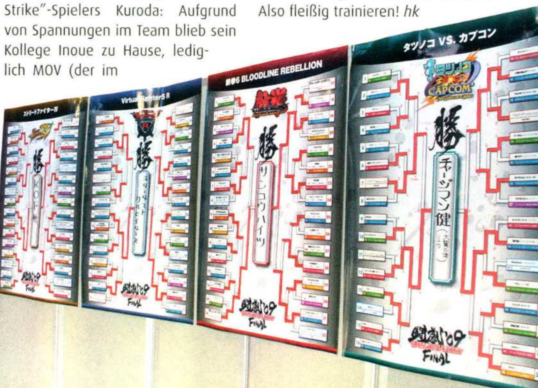
Wieder einmal war die jährliche 'Super Battle Opera' ein Fest für Spieler wie Zuseher. Vom aktuellen Beat'em-Up-Revival beflügelt, erhoffen wir uns für nächstes Jahr einige Überraschungen aus dem Westen. Also fleißig trainieren! *hk*



Fast so pompös wie beim Boxkampf – der Einmarsch der Tougeki-Athleten.







Kostümierte "BlazBlue"-Spieler, Tougeki-Merchandise und der Turnierplan (rechts).

Gartenkurs DS: Habt Ihr einen grünen Daumen?

FENSTERBANK/GARTEN • Eure Zimmerpflanzen segnen regelmäßig das Zeitliche? Koniferen sind für Euch Albert Einstein und Sigmund Freud? Dann ist "Gartenkurs: Ich habe einen grünen Daumen" (30 Euro) vielleicht das richtige Modul, denn es vereint Pflanzenpflegehinweise mit Gärtnerfachwissen – zumindest behauptet das der Packungstext.

Über diverse Frage-/Antwort-Menüs dringt Ihr in die Tiefen des gut 400 Pflanzen umfassenden Katalogs vor: Wählt, ob Ihr Blumen, Sträucher, Bäume oder Kakteen braucht und verfeinert die Suche mit Kriterien wie Standort, Bodentyp und Blütenfarbe. Beispielgärten, Kurzanleitungen (z.B. zum Schneiden von Rosen) und ein Quiz komplettieren das Ganze.

Dem "Gartenkurs" fehlt es aber an nützlichen Funktionen: Die Suche nach wissenschaftlichen Pflanzenamen ist nicht möglich, nur die nicht einheitlichen deutschen Bezeichnungen werden berücksichtigt. Die Pflanzensteckbriefe bleiben oberflächlich: Bei der Stechpalme wird nicht darauf hingewiesen, dass Blätter und Früchte giftig sind. Unter dem Suchkriterium 'Gießen gar nicht' tauchen Pflanzen auf, die zumindest ab und zu Wasser brauchen, z.B. Orchideen. Die Schädlingsdatenbank beschreibt die meisten Plagegeister nur verbal, überhaupt ist das Fotomaterial spärlich. Und warum man kann keine Einkaufsliste anlegen kann wie etwa in diversen Kochspielen, bleibt ein Geheimnis der Entwickler. Dass die deutschen Texte teilweise nicht in die Boxen passen, ist nur das Tüpfelchen auf dem i.

Fazit: Mit einem Gartenratgeber in Buchform kommt Ihr besser und günstiger weg. *os*



Schweineparty in der Redaktion



AUGSBURG • Feierabend kurz vor der stressigen Heftabgabe: Der übernächtigte M!-Redakteur mit dem leicht debilen Blick vom ganzen Auf-den-Monitor-schauen wünscht sich nur eines – mal so richtig die Sau rauslassen. Nach Jahren des Darbens zeigt Publisher Midway Einsicht und schickte uns kürzlich die "Schweine Party" samt nicht essbarer Schweineohren und Nasenaufsatz – damit man mal ein richtiges 'Ferkel' sein kann. Und dass nicht nur 'versaute' Redakteure plumpe Wortspiele mögen, sondern auch Marketing-Strategen, zeigt die Verpackungsrückseite. Wählt ein 'Sportschwein' und gewinnt in neun Disziplinen wie 'Schweinehochsprung' oder 'Schweinesprint' die 'Bauernhof-Olympiade', wobei Ihr bis zu vier 'schweinische' Mitstreiter anwerbt. Ob Ihr die findet, ist fraglich. Denn die Minispielsammlung bewegt sich auf einem ähnlich niedrigen Niveau wie unser Wortwitz und bietet neben unausgegorenem Dauerfuchteln und Wirbeln mit Remote kaum Spielanreize. Darüber hinaus verprellt der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad, bei dem Ihr auf 'mittel' nicht den Hauch einer Chance habt. Wir geben zu: Wäre nicht Heftabgabe gewesen, hätte uns "Schweine Party" nicht die Sau interessiert. *pu*

Kommentar von Michael Herde



"SCHMARRN"

"O'zapft is!" Das Oktoberfest bietet nicht nur mir als gebürtigen Bayern einen – wenn auch kommerzialisierten – Eindruck von der reichen Kultur meiner Heimat. Auf der echten Wiesn ist für jeden etwas dabei: knackige Italienerinnen, schüchterne Japanerinnen und eng geschnürte Dirndl aus heimischem Anbau. Dazu ein überteuertes Brathendl, das ich mit einer zünftigen Maß runterspüle, während Nordlicht Philip ein Fischbrötchen mampft und dazu Labskaus schlürft. Manch bayerische Besonderheit greift das DS-Modul zwar auf, allerdings ist mir nicht klar, was die renommierten MP3-Erfinder des Fraunhofer-Instituts im Bayern-Quiz zu suchen haben. Da man das Spiel freiwillig frühestens nach der dritten Maß anrührt, ist das ebenso egal, wie die Tatsache, dass es keine Bude mit Steckerlfisch gibt!

Kommentar von Philip Ulc



"JAWOLL"

"Es ist angezapft!" Hannoveraner und Fischbrötchen? Während manch ein MAN!AC seine Ortskenntnis auffrischt, nehme ich mir die bayerische Kultur zu Herzen und bereite mich auf meinen ersten echten Oktoberfest-Besuch in wenigen Wochen mit dem "Offiziellen Spiel" vor. Wenn das eine aber mit dem anderen zu tun haben sollte, will die Panik nicht aus meinem Gesicht weichen. Bei jedem 'verlorenen' Minispiel bin ich angehalten, Würste, Brezeln und literweise Bier in mich zu stopfen bzw. zu schütten, um meine Lebensenergie aufzufrischen – untermalt von Schunkelmusik. Will mir das Spiel also die typische Verhaltensweise eines Bayern zur Oktoberfestzeit näherbringen? Anscheinend ist Metalmusik, vegetarisches Essen und Alkoholverzicht nur Tarnung der Redaktionskollegen. Ich bin gespannt.

Oktoberfest – Kampf der Kulturen

D' WIESN • 198 Oktoberfeste sind wir ohne 'offizielle' Versoftung ausgekommen, doch damit ist Schluss: Seven One Intermedia, die jährlich mit Spielen zu Pro-Siebens TV-Formaten wie "Germany's Next Top Model" u.ä. Tiefstwertungen abstauben, veröffentlichen mit "Oktoberfest" das "Offizielle Spiel zur Wiesn". Die einzig wählbare Spieloption ist die Wiesen-Rallye, bei der Ihr vom Touristen in drei Stufen zum Oktoberfest-Kenner aufsteigt. Knackt in sechs Minispielen den High Score und testet Euer Wissen im Bayern-Quiz. Das ist allerdings als simples Frage-Antwort-Quiz konzipiert und reichlich fad – zumal die Fragen sich schnell wiederholen und aus der Luft gegriffenes Spezialwissen abverlangen. Während das 'Fingerhakeln' und 'Schuhplattlern' unfaire bis hakelige Glücksspiele sind, machen die Geschicklichkeitsprüfungen 'Kellnern' und 'Geisterbahn' durchaus Spaß. *pu*







Evoke 2009

KÖLN • Spraylogos auf dem Bürgersteig weisen den Weg. T-Shirts mit der Aufschrift "I void warranties" sind zu sehen. Leute pfeifen die Titelmelodien von "Super Mario Bros." und "Tetris". All das stimmt auf die Atmosphäre der Party ein. Die dreitägige Demoszene-Veranstaltung Evoke fand in diesem Jahr zum zwölften Mal in Köln statt. Unter dem Motto 'The Party Moves' fanden über 300 Besucher aus der ganzen Welt den Weg in die Rheinmetropole. Die weiteste Anreise legte ein Australier zurück, der prompt einen Sonderpreis vom Veranstalter Digitale Kultur e.V. erhielt. Übernachtet wurde – szenetypisch – in Schlafsäcken unter den Tischen. Doch irgendwer ist immer wach und so war es nie ganz still in der großen Halle.

PCs standen auf der Evoke zwar im Vordergrund, doch zahlreiche Amigas und einige 8-Bit-Konsolen und -Computer wurden ebenfalls mit Demos versorgt. Die Siegerdemo der 'Wild-Compo' läuft gar auf einem Game Boy und bietet neben eindrucksvollen Tunneleffekten sogar digitalisierte Sprachausgabe. Knapp dahinter lag eine Demo für den ehemaligen Ostblock-Rechner Robotron KC 85, der Democoder erst seit diesem Jahr beschäftigt. Am Rande erfuhren wir von einem Unternehmer aus Aachen, dass er ein neues Super-Modul mit dem Namen "Chameleon" für den C64 herstellen will.

Probleme oder Kritik an der Veranstaltung, die auf den ersten Blick wie eine LAN-Party wirkt, gibt es in Köln nicht. "Man kann den Leuten leicht zeigen, was wir hier machen", so Tobias Heim, Mitbegründer von Digitale Kultur e.V. "Bei Demos zweifelt niemand den Kunststatus an, und so kann man ein positives Zeichen für Videospiele setzen". Zudem sorgt Sponsor Intel mit seinem großen Namen für Rückenwind. Auf Anregung eines Besuchers im letzten Jahr hat Jerome Muffat-Meridol, Senior Application Engineer bei Intel, eine vorgestellte Coderoutine auf 64K eingedampft. "Die ist nicht effizienter. Er wollte einfach nur zeigen, dass so etwas möglich ist", so Heim. In diesem Jahr stand der Intel-Mann Interessierten sogar zum kommenden Intel-Chip 'Larrabee' Rede und Antwort. *bk*

Neu für C64: Knight'n'Grail

ENGLAND • Im grafischen Stil von "Ghosts'n'Goblins" und mit ein wenig "Castlevania"-Charme präsentiert sich "Knight'n'Grail" für den Commodore 64. Das Plattformspiel führt den Spieler durch eine Burg mit über 200 Screens auf der Suche nach dem Gral, der die Geliebte des Protagonisten wieder zum Leben erwecken kann. Dabei stellen sich dem tapferen Pixel-Recken verschiedene Monster in den Weg, die er mit magischen Feuer-, Eis- und Wasser-Schwertern bezwingen muss.

Erhältlich ist das neue alte Game als Disketten-Version über das englische Retrogames-Label Psytronik ab 10 Euro. Wer das Ganze wie in den Achtzigern mit einem handgezeichneten Cover und einer echten Kunststoffhülle haben möchte, zahlt für die Premium-Version rund 15 Euro. Surft einfach zu www.psytronik.com *bk*





"Knight'n'Grail" hieß in einer frühen Fassung noch "Knightingale" und soll reichlich Feinde bieten – im Bild haben sie wohl noch Urlaub.

Soundtrack-Corner – ausgewählte Spielmusik

Dragon Quest IX (Koichi Sugiyama)



Koichi Sugiyamas Soundtracks sind seit Langem ein elementarer Bestandteil der Reihe – auf zwei CDs ist jetzt das erste von sicherlich noch vielen Alben zum tragbaren RPG-Hit erschienen. Auf der ersten Disc befinden sich die Originalsamples des DS-Spiels, auf der zweiten verwöhnen den Hörer klanglich bessere Synthesizer-Fassungen der Stücke. Musikalisch erwartet Euch der klassische "DQ"-Stil – genauso wie den oft poppigen Nobuo Uematsu erkennt der erfahrene Rollenspieler auch den klassischer komponierenden Koichi Sugiyama sofort. Sammler greifen für etwa 30 Euro zu, alle anderen hoffen auf die Ankündigung einer Orchester-Version. *tn*

Legend of Joe Musashi: Shinobi Music Collection



Zu 8- und 16-Bit-Zeiten gehörten die "Shinobi"-Spiele zur musikalischen Crème de la Crème. Insbesondere "The Super Shinobi" und die beiden "GG Shinobi"-Teile boten tolle Yuzo-Koshiro-Kompositionen. Jetzt packt Sega die Soundtracks sämtlicher 8- und 16-Bit- sowie Arcade-Episoden auf einen vier Disc starken und 50 Euro teuren Sampler – leider fehlen die Scores der Saturn- und PS2-Episoden. Klanglich wird Originalsound der 80er und 90er geboten: Fans arrangierter Soundtracks werden nicht glücklich, für Liebhaber klassischer Chip-Musik ist es ein Genuss. *tn*

TERMINKALENDER SEPTEMBER BIS NOVEMBER

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
4.-9.9.	IFA 2009	Berlin	Internationale Funkausstellung – weltgrößte Messe für Unterhaltungselektronik	www.ifa-berlin.de
17.-20.9.	Games Convention Asia 2009	Singapur	Asien-Ableger der Leipziger Games Convention	www.gc-asia.sg/
24.-27.9.	Tokyo Game Show	Tokio	wichtigste japanische Spielemesse	tgs.cesa.or.jp/english
25.-27.9.	Game City	Wien	Gaming-Veranstaltung für die ganze Familie – im Wiener Rathaus	www.game-city.at
11.-13.10.	Game Developers Conf. China	Shanghai	Entwicklergipfel	www.gdcchina.com/

Ab Indie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch regelmäßig einen heißen Kandidaten für den Indie-Thron vor. Diesmal:

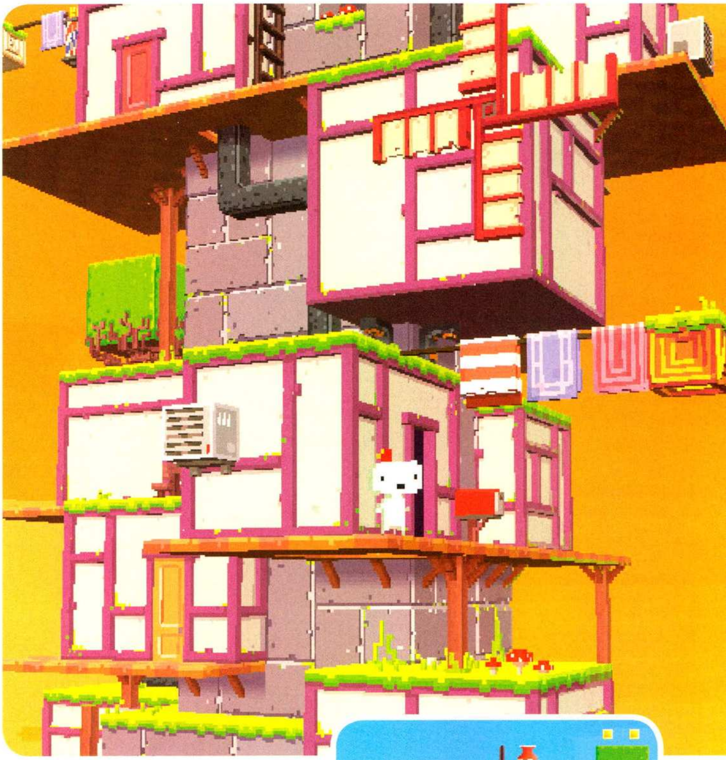
Polytron Corporation

Habt Ihr schon mal etwas von Trixeln gehört? Nein? Wahrscheinlich tragt Ihr auch noch keinen Fez, den Hut-Trend des nächsten Frühjahres. Dann nämlich soll mit "Fez" das neue Spiel des Indie-Entwicklers Polytron für Xbox Live Arcade erscheinen. "Fez" bietet nicht nur orientalische Kopfbedeckungen und klassische Jump'n'Run-Kost, sondern besteht vollständig aus Trixeln (siehe Kasten). Wer eine nostalgische Leidenschaft für Pixel-Optik pflegt, aber dennoch nicht auf die dritte Dimension verzichten will, ist hier richtig.

Unbekannte Dimensionen

Für Gomez, den Helden von "Fez", ist die räumliche Tiefe zunächst ein Schock. Plötzlich muss sich das 2D-Männchen mit Hut in einer dreidimensionalen Welt zurechtfinden. Um zusammen mit Gomez hinter das Geheimnis der neuen Dimension zu kommen, müsst Ihr Euch die Eigenheiten der Trixel-Welt zu Nutze machen. Ähnlich wie im PSP-Puzzler "Crush" oder dem Wii-Abenteuer "Super Paper Mario" lässt sich die 3D-Welt von "Fez" auf zwei Dimensionen reduzieren.

Dann sieht sie nicht nur wie eine klassische 2D-Welt aus SNES-Tagen aus, sondern verhält sich auch so. Ohne räumliche Tiefe werden selbst im Hintergrund gelegene Plattformen zum tragfähigen Untergrund. Eine 90-Grad-Drehung des ganzen Levels später liegen entlegene Felsvorsprünge plötzlich direkt neben Euch. Alles eine Frage der Perspektive. Gegner stellen sich Euch dabei nicht in den Weg. Stattdessen erschweren dunkle Innenabschnitte mit beschränktem Sichtfeld und komplexe Level-Konstruktionen regelmäßig die Orientierung. Reicht eine einfache Kameradrehung nicht aus, um weiterzukommen, sprengt Ihr Euch mit Bomben durch zerstörbaren Fels oder fragt die anderen Bewohner der Welt von "Fez" nach Hinweisen.



Die dritte Dimension von "Fez" verlangt Euch einiges an räumlichem Vorstellungsvermögen ab.

Neue Perspektiven

Wäre es nach dem Willen des ehemaligen Arbeitgebers von Phil Fish – Mitbegründer und Lead Designer von Polytron – gegangen, hätte es "Fez" vielleicht nicht so weit geschafft. Als eine erste Version der Indie-Perle in den Kategorien 'Design Innovation' und 'Excellence in Visual Art' beim Independent Games Festival 2008 nominiert wird, bekommt der junge Kanadier vom Entwickler A2M schlicht keinen Urlaubstag für die Veranstaltung bewilligt. Doch Phil Fish weiß sich zu helfen, kündigt seinen Job und nimmt schließlich sogar eine der begehrten Trophäen für "Fez" mit nach Hause. Um das preisgekrönte Spiel auf den weiteren Weg zu bringen, gründet er zusammen mit dem Programmierer Renaud Bédard und Musiker Jason DeGroot das Spiele-Label Polytron Corporation.

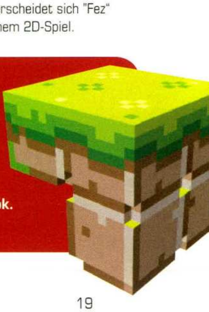
Schon seit jungen Jahren ist es Phils Traum, eigene Spiele zu entwickeln und seinem Vorbild Shigeru Miyamoto nachzueifern. Frühe Erfahrungen bei Ubisoft in Montreal stellten diesen Traum auf eine harte Probe. Die unpersönliche Arbeitslager-Atmosphäre und die bald folgende Entlassung beschreibt der gelernte Künstler und Leveldesigner als den Tiefpunkt seiner bisherigen Karriere. Mittlerweile brennt der Mittzwanziger voll und ganz für die Indie-Szene. Konnte er früher seine kreativen Visionen nur in dem kanadischen Künstler-Kollektiv Kokoromi ausleben, ist er heute ein unabhängiger Spieldesigner. Blanke Ironie, dass das Apartment, das Polytron in Montreal als Zentrale dient, direkt neben einem Firmengebäude von Ubisoft liegt. Wenn Ihr Euch jetzt noch alle einen Fez aufsetzt, haben sich alle Wünsche von Phil Fish erfüllt. *ch*



Durch die Trixel-Technologie unterscheidet sich "Fez" in der Seitenansicht nicht von einem 2D-Spiel.

WAS SIND TRIXEL?

Die Welt von "Fez" besteht nicht aus Polygonen, sondern aus volumetrischen Pixeln (kurz: Voxel), die beispielsweise schon in der Kampfhubschrauber-Simulation "Comanche" zur Anwendung kamen. Jedes 3D-Objekt besteht dabei aus Voxel-Quadern, denen individuelle Farbwerte zugewiesen sind. Das endgültige Objekt entsteht erst aus den Mittelwerten benachbarter Voxel und erhält so eine sehr organische Oberfläche. "Fez" verzichtet auf komplexe Triangulation – die Zerteilung in kleine Dreiecke, um runde Formen darzustellen. So behalten die Voxel ihre Quader-Form im charmanten Retro-Look. Die Trixel sind geboren.







Der Vergleich in der Seitenansicht zwischen normaler PS3 (links) und PS3 Slim zeigt den Größenunterschied zwischen den beiden Konsolenversionen am deutlichsten.



Stolz wir Kaz: Sonys Spielesparten-Boss Hirai präsentierte zum Ende der gamescom-Pressekonferenz die neue PS3 Slim zum ersten Mal der Weltöffentlichkeit.

Preis runter & Konsole kleiner:

Sony macht die PlayStation 3 fit für die Zukunft

KÖLN • Der Vorabend zur ersten gamescom-Messe (19.-23. August) begann nicht gut für Sonys Europa-Präsident Andrew House: Zunächst bezeichnete er die originale PlayStation fälschlicherweise als erste Konsole mit CD-Medium (3DO, CDi, Turbo Duo und Saturn waren früher dran), dann langweilte er die Besucher der Pressekonferenz mit einer beinahe halbstündigen Zahlenparade. Natürlich sind 138 Millionen verkaufte PS2-Konsolen, 53 Millionen PSPs und fast 24 Millionen PS3 beeindruckende Summen, ein wenig kürzer hätte der obligatorische Lobgesang auf den Erfolg der PlayStation-Marke aber ausfallen dürfen. Erst als House auf die Online-Plattform Home zu sprechen kam, wurde es interessant: Bald dürfen Karaokefans den "SingStar"-Raum stürmen und sich auf Musikquiz-Spielchen, eine Video-Jukebox und neue Tanzmoves stürzen. Zum Ende des Jahres will der Ingolstädter Autobauer Audi einen eigenen Home-Bereich vorstellen, bereits ab September sollen Audi-TV-Clips in den Home-Kinos laufen.

Eine 'What's new'-Schnellanzeige außerhalb des PlayStation-Stores wird künftig für mehr Transparenz in Sonys Online-Krämerladen sorgen; zusätzlich bietet das ZDF zum Jahresende mit seiner Mediathek einen eigenen TV-Kanal an. Die anschließende Ankündigung der PSN-Prepaid-Karten für den europäischen Mark als große Leistung zu feiern, fällt uns schwer. Fakt ist: Ab September sind PSN-Cards im Wert von 20 bzw. 50 Euro im Fachhandel erhältlich – ein längst überfälliger Schritt, ohne den die PSPgo mit ihrem Download-only-Prinzip wohl automatisch auf das Abstellgleis gewandert wäre.

Getreu dem Motto 'Was Microsoft kann, können wir auch' präsentierte der japanische Konzern erstmals den 'Video Delivery Service' – ab November dürft Ihr Hollywood-Filme und lokale Produktionen im SD- oder HD-Format auf Eure PS3 bzw. PSP laden. Anders als via Xbox Live ist nicht nur das Leihen, sondern auch der Kauf der Streifen möglich; zum Start sollen mehrere hundert Titel zur Verfügung stehen.

Bildergeschichten

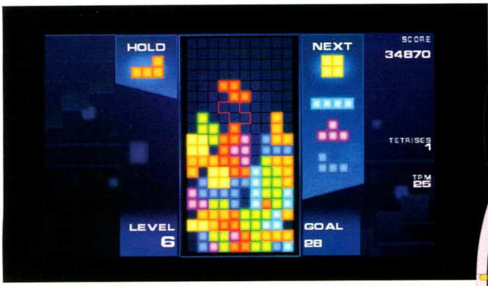
Handheld-only ist hingegen der im Dezember startende 'Digital Comic'-Kanal im PlayStation Store. Die von Sonys London-Studio in Zusammenarbeit mit Marvel entwickelte Applikation fungiert als Pionier für andere Print-Medien, die in der Zukunft den 'Digital Reader' nutzen wollen. Für weitaus interessanter halten wir jedoch die 'Minis': Vor dem Hinter-



Bunt: Die PSP 3000 gibt es es bald in drei kitschigen neuen Farbvarianten.



Sony zeigte auf der gamescom-Konferenz nur ein Spiel ausführlich: "Heavy Rain" verstand es erneut, uns grafisch wie erzählerisch in den Bann zu ziehen.



Ab dem 1. Oktober fluten 15 'Minis' den neuen PSN-Kanal: Die kleinen Spiele (z.B. "Tetris" von Electronic Arts) ladet Ihr für kleines Geld auf Eure PSP.



Sonys neuer Mobilspieler PSPgo samt angekündigtem "Digital Comic" – warum der Service nicht auch für den großen Schirm der PS3 kommt, bleibt Sonys Geheimnis.

grund der jüngst verkündeten Preisreduzierung der PSP-Entwicklerkits will Sony unbekannte und bedeutende Softwarehäuser gleichermaßen dazu verleiten, kleine und schnelle Spiele für Zwischendurch zu entwickeln. Die als 'Minis' betitelten Download-Games erhalten ab dem 1. Oktober (also parallel zum Start der PSPgo) einen eigenen Kanal und sind auf 100 MB beschränkt; zum Launchtermin werden 15 Titel verfügbar sein, bis zum Jahresende sollen 50 dieser Spiele die digitalen Regale füllen.

"Gran Turismo" für lau

Die Pressekonferenz-Akte PSP schloss Sony mit einem kleinen Knaller: Wer während der ersten zehn Verkaufstage (beginnend mit dem 1. Oktober 2009) eine PSPgo erwirbt und online registriert, erhält die digitale Vollversion des Must-Have-Rasers "Gran Turismo" gratis. Weniger erfreulich war hingegen die Meldung, dass neue Details zum auf der E3 vorgestellten 'PlayStation Motion Cotroller' erst auf Tokyo Game Show enthüllt werden. Schade drum.

Schließlich betrat Sony Computer Entertainment Chef Kaz Hirai die Bühne und verkündete eine Überraschung, die keine mehr war – zu lange wurde über eine Preissenkung spekuliert, zu echt hatten im Internet aufgetauchte Bilder einer neuen, dünnen PS3 ausgesehen (maniac.de berichtete). Ab dem 1. September steht die PS3 Slim in den Läden, kostet 299 Euro und damit einen Hunderter weniger als Sonys HD-Konsole bisher. Sie bietet die gleiche Ausstattung wie die große Verkaufsversion der PlayStation 3, lediglich alternative Betriebssysteme wie Linux dürft Ihr nicht mehr installieren. Dafür verbraucht sie 34% weniger Strom und ist um ein Drittel kleiner. Zeit für einen Abgleich 'Erwartungen vs. Fakten': Wie sieht es mit der erhofften Abwärtskompatilität aus? Fehlanzeige – wie die aktuelle Version spielt auch die PS3 Slim keine PlayStation-2-Spiele ab. Und das Netzteil? Das sitzt nach wie vor im Inneren. Auf eine BitStream-Ausgabe der HD-Tonformate von Dolby und DTS müssen Heimkino-Freaks weiter warten, auch die PS3 Slim gibt die edlen Töne nur als intern gewandeltes PCM-Signal aus. Grund zur Freude sind reduzierte Betriebsgeräusche während der Blu-ray-Wiedergabe: Um zehn Dezibel wurde der Geräuschpegel gesenkt – damit ist die PS3 Slim während des Filmgenusses nur halb so laut wie die herkömmliche Variante. Unser erster Eindruck: Die PS3 Slim erfüllt die meisten Erwartungen, aber nicht alle Hoffnungen. Ach ja: Die reguläre PS3 kostet ab sofort selbstverständlich ebenfalls 299 Euro und ist damit genau halb so teuer wie zum Launch vor zweieinhalb Jahren. *ms*



Endlich auch in Europa erhältlich: Die PSN-Prepaidkarten für 20 und 50 Euro.



Die 'Augmented Reality'-Anwendung "EyePet" wird zusammen mit der PlayStation-Eye-Kamera verkauft und kostet 50 Euro.





Fable III

System: 360
Hersteller: Microsoft
Termin: 2010

Als Herrscher von Albion haben Eure Entscheidungen Konsequenzen für das gesamte Königreich. Neben vielseitigeren Gewissensfragen verspricht Peter Molyneuxs für "Fable III" neue Wege, um an Quests zu gelangen: Gebt Ihr beispielsweise einer Diebin die Gelegenheit, sich zu rechtfertigen, dürft Ihr jederzeit bestimmen, ob Ihr sie verurteilen oder selbst Nachforschungen anstellen möchtet. Darüber hinaus kündigt der Lionhead-Studioboss noch mehr körperliche Interaktionen an – darunter Händeschütteln, Umarmungen und sogar leidenschaftliche Küsse.



Operation Flashpoint: Dragon Rising

System: PS3 / 360
Hersteller: Codemasters
Termin: 8. Oktober

1. Selten begegnen Euch feindliche Trupps im offenen Gelände. Meist verschanzen sich Gegner in Wäldern oder auf Hügeln und nehmen Euch aus der Ferne ins Visier. Dem Realismus geschuldet, beißt Ihr nach ein bis zwei Treffern ins kniehohe Gras.

2. Der Hardcore-Modus als höchster von drei Schwierigkeitsgraden fordert ohne Munitionsanzeige und wegen des fehlenden Kompasses am oberen Bildschirmrand.



Assassin's Creed Bloodlines

System: PSP
Hersteller: Ubisoft
Termin: 4. Quartal

"Wer verstehen will, wie Ezio (Held aus 'Assassin's Creed II') geboren wurde und woher sein Kodex stammt, kommt um 'Bloodlines' nicht herum", tönt Ubisoft in einer Pressemitteilung. Demzufolge müsste sich das Handheld-Abenteuer wie geschnitten Brot verkaufen. Grafisch macht der mobile Altaïr samt den neuen Städten Limasol und Kyrenia einiges her – wenngleich die Opulenz der HD-Versionen fehlt. Entwickelt wird die Meuchelmär von den relativ unbekannten Griptonite Studios, spielerisch sollen acht neue Missionstypen für mehr Kurzweil sorgen – schließlich war dies der Hauptkritikpunkt der 'großen' Versionen.

Spyborgs

System: Wii
Hersteller: Capcom
Termin: 25. September

In "Spyborgs" dreht sich alles um das eine: Ununterbrochen strömen Gegnerhorden auf Euch ein, die Ihr platt machen müsst – für ein wenig Abwechslung sorgen drei spielbare Charaktere. Die simplen Kämpfe gehen flüssig von der Hand, das Combosystem spendiert Euch massig Punkte zum Aufleveln Eurer Helden. In den Levels hat Capcom zahlreiche, zunächst unsichtbare Kisten versteckt. Spürt sie auf und krallt Euch bunte Orbs: Blaue heilen, gelbe füllen Eure Spezialleiste. Beim Probespiel gefiel die bunte, schick modellierte Wii-Grafik: Levels, Bosse und Effekte sehen allesamt fein aus.





Stoked

System: 360
Hersteller: Bongfish
Termin: September

1. An einem dynamischen Wettersystem mangelte es im letzten Jahr "Shaun White Snowboarding" – "Stoked" trumpft hier auf.

2. Fünf große, frei befahrbare Berge locken Fans von Snowboard-Simulationen. Ein Heli transportiert Euch auf die höchsten Gipfel, beispielsweise auf den K2 – den zweithöchsten Berg der Erde.

3. Kleidet reale Fahrer in Markenklamotten von 30 Sponsoren und schnappt Euch die besten Schneebrett-Modelle.

ATARI VCS 2600



Erschienen:	1977
Startpreis:	ca. 400 DM
Hersteller:	Atari
Verkaufte Geräte:	ca. 30 Millionen
Spiele:	ca. 500

Technik: Im Lauf seiner über zehnjährigen Lebensdauer entwickelt sich das 2600 prima, obwohl das Bits & Bytes-Innenleben auf dem Stand von 1977 verharrt. Die offene Chip-Architektur ermöglicht es Programmierern, zunehmend bessere Grafik und komplexere Spielabläufe aus dem Gerät herauszukitzeln. Die 6507-CPU mit ihren 1,19 MHz Taktfrequenz ist zwar nicht die leistungsfähigste ihrer Zeit, doch dank Modulgrößen bis 32K (im Vergleich: Coleco nur bis 8K, Intellivision bis 16K) kann die Grafik bis zu einer Auflösung von 160x200 Pixel gedrängt werden. Bewegen sich anfangs nur grobe Klötze über den Bildschirm, lernen die Helden später anmutige Bewegungsabläufe. Mit zusätzlichem Arbeitsspeicher (ermöglicht durch den Supercharger) überflügelt das VCS grafisch gar das Intellivision und wird nur von Coleco in die Schranken gewiesen. Fluch und Segen: Nur wer sich bemühte, konnte das VCS technisch ausreizen, was zu vielen grafisch erschreckend miesen Schnellschüssen führte.

Marktbedeutung: Mit dem 2600 startet der Siegeszug des Videospiels – mit seinen austauschbaren Spielen in Modul-Form und vor allen den richtigen Lizenzen gelingt Atari ein Verkaufserfolg sondersgleichen. Selbst technisch bessere Konsolen wie Intellivision und Colecovision hält das VCS in Schach – nur die Gier und Ignoranz des eigenen Managements sowie die Flut an minderwertigen Spielen aus Fernost sorgen dafür, dass der Markt 1983 kollabiert. Doch das 2600 steckt sogar diesen Einschnitt weg und gönnt sich als technisch unverändertes 'Jr.'-Modell ein Leben nach dem Tod. Mit rund 30 Millionen Exemplaren übertrumpft es alle Konkurrenten und wird erst vom NES geschlagen – weit über zehn Jahre nach Makrteinführung.

Spiele: Hat man die grafischen Limitationen des VCS im Auge, kann man sich noch heute an vielen Spielen erfreuen. Viele Arcade-Hits der späten 70er und frühen 80er-Jahre wurden solide adaptiert, Highlights wie „Ms. Pac-Man" oder „Vanguard" verblüffen gar ob ihrer vielfältigen Level-Architektur und automatengetreuer Spielbarkeit. Insbesondere die Titel von Activision zeichnen sich durch pfiffige Ideen und anspruchsvolle Grafik aus. Auch einige Spiele der „2600 jr."-Generation um 1985 sind lobend zu erwähnen, „Winter Games" oder „Solaris" entlocken dem VCS mit die besten Grafiken. Einen großen Bogen sollte man jedoch um Billigspiele aus Fernost machen, die bekannte Spielkonzepte minderwertig aufkochen und in ihrer deutschen Fassung mit unfreiwillig komischen Namen auffallen. Lässt man diesen Schrott außen vor, bleibt ein erstaunlich gutes und breit gefächertes Portfolio an kleinen Meisterwerken mit großen Pixeln.

Sammelsurium: Für penible Sammler ist das 2600 eine ziemliche Qual. Aufgrund des Alters, der instabilen Papp-Boxen und mancher Kleber-Katastrophen bei Modul-Labels (Activision) sind neuwertige Spiele kaum zu finden. Wer sich mit den altersbedingten Macken anfreundet, der darf sich durch unzälige Label-Variationen, Länderversionen und Neuauflagen arbeiten. Von billig bis teuer, von ultraselten bis skurril – VCS-Fans freuen sich über eine grenzenlose Vielfalt an Spielen und Zubehör. Kaum zu unterscheiden sind übrigens PAL- und NTSC-Versionen; teils fehlt jeglicher Hinweis, teils prangt ein kleines 'P'-Bapperl auf dem Modul. Dumm insofern, da zwar jedes Modul in jede Konsole passt, aber NTSC-Spiele auf PAL-Konsolen meist in Falschfarben bzw. schwarz/weiß dargestellt werden.





Ataris Video Computer System (VCS, erst später kam die Bezeichnung 2600 dazu) konnte bereits zum Start mit einer großen Vielfalt an Spielen punkten.



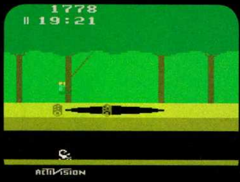
Das erste Redesign verbannte die beiden Schwierigkeits-Schalter auf die Rückseite, das zweite Update (Bild) verzichtete zudem auf das Holz-Imitat an der Front.



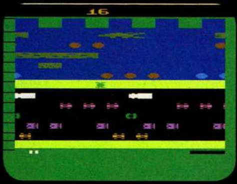
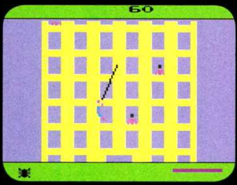
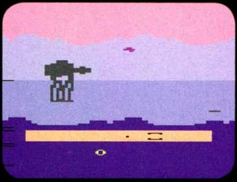
Deutlich kleiner und 1986 die letzte Ausführung des 2600: Technisch blieb die Jr.-Variante auf dem Stand des fast zehn Jahre alten Original-VCS.

Serien!

Spiele von Fremdanbietern, die das 2600 bereicherten.





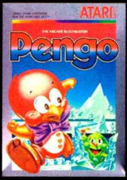


Imagic konzentrierte sich zunächst auf das Intellivision, beglückte aber auch das VCS mit ordentlichen Umsetzungen (von oben: "Cosmic Ark", "Atlantis, "Laser Gates").

Parker sicherte sich Top-Lizenzen und würdigte sie mit (meist) guten Spielen: "Frogger", "Spider-Man", "Star Wars", "Montezuma's Revenge" (von oben).

Activision war der erste Fremdanbieter für das VCS und überzeugte durch die Bank mit detailreicher Grafik und pfiffigen Spielkonzepten. Millionen-Seller wie "Decathlon", "Pitfall!", "River Raid" und "H.E.R.O." (von oben) zählen zu den bekanntesten Klassikern. Aber auch komplexere Spiele wie "Space Shuttle" (unten) wurden von der Kalifornien in Szene gesetzt.

Sammeln!



Gute Umsetzung des Arcade-Klassikers.



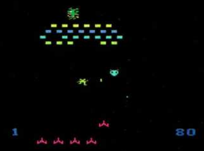
Gab's sogar in Europa: seltene Telesys-Games.

Supercharger

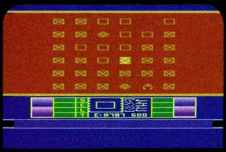
...von Starpath bietet dank externem



Supercharger mit Spiel Phaser Patrol



Communist Mutants from Space



Phaser Patrol

Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



E.T. - Der Außerirdische (Atari)

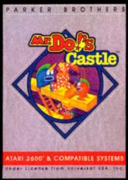


Schussel der Polizistenschreck (Quelle)

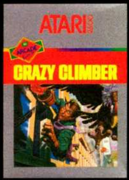


James Bond 007 (Parker)

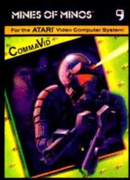
Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



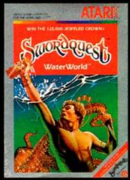
Späte Parker-Spiele erschienen nur in USA.



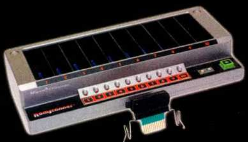
Ein seltenes Spiel von Atari – USA-exklusiv.



CommaVid-Module im Allgemeinen sind rar.



Die dritte und letzte "Swordquest" Episode.



Überflüssig, aber selten: Der Romscanner schaltet auf Knopfdruck zehn Module durch.



Mit dem Trackball steuert Ihr manche Spiele (u.a. "Centipede" und "Missile Command") genauer.



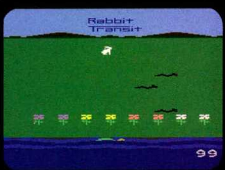
Wii Fit anno 1980: Via Joyboard durfte man Spiele mit Füßen und Körpereinsatz steuern.



Typisch deutsch: Universum modelte das VCS zum Computer um.



XXL-Arbeitsspeicher grafisch bessere Spiele auf Kassette.



Rabbit Transit



Sword of Saros



Texas Chainsaw Massacre (Wizard)



Double Dragon (Activison)

Spielen!

10 Spiele für das 2600, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Space Invaders (Atari)



Ms. Pac-Man (Atari)



Phoenix (Atari)



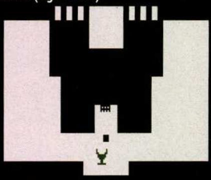
Vanguard (Atari)



Polaris (Tigervision)



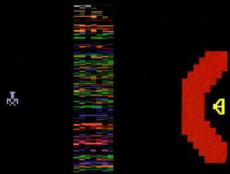
Defender 2/Stargate (Atari)



Adventure (Atari)



Miner 2049er (Tigervision)



Yars' Revege (Atari)



Super Breakout (Atari)

SPIELE-TERMINE

Rot: Updates

PLAYSTATION 2

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	SEPTEMBER			
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	2.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
S. 62	SingStar Motown	Sony	Musikspiel	11.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	OKTOBER			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	4. QUARTAL			
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	WEITERE 2009			
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	WEITERE 2010			
	Guitar Hero: Van Halen	Activsion	Musikspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PLAYSTATION 3

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	7.8.
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	28.8.
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	28.8
	Katamari Forever	Atari	Geschicklichkeit	
	SEPTEMBER			
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
S. 59	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
S. 62	SingStar Motown	Sony	Musikspiel	11.9.
S. 50	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9
S. 46	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	4. QUARTAL			
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	
	SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	OKTOBER			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
S. 22	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	8.10.
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	15.10.
	NHL 10	Electronic Arts	Sportspiel	17.9.
	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	22.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	30.10.
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	
	NOVEMBER			
	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	17.11.
	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	WET	Bethesda	Action	
	WEITERE 2009			
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	Ferrari Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	
	Last Remnant, The	Square Enix	Rollenspiel	
	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	
	Uncharted 2: Unter Dieben	Sony	Action-Adventure	
	White Knight Chronicles	Sony	Rollenspiel	
	1.QUARTAL 2010			
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
	WEITERE 2010			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	DC Universe Online	Sony	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
S. 34	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	
	God of War III	Sony	Action	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	
	Guitar Hero : Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	MAG	Sony	Action	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
S. 36	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	The Agency	Sony	Action	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

XBOX 360

Seite	Titel	Hersteller	Genre	Termin
	AUGUST			
S. 49	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Action	28.8.
	Wolfenstein	Activision	Ego-Shooter	28.8.
	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Section 8	SouthPeak	Ego-Shooter	9.9.
S. 59	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
S. 50	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	NHL 10	Electronic Arts	Sportspiel	17.09.
	Divinity 2: Ego Draconis	dtp	Rollenspiel	22.9.
S. 46	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	17.9.
	Blood Bowl	Focus	Strategie	25.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Magna Carta 2	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Halo 3: ODST	Microsoft	Ego-Shooter	
	3. QUARTAL			
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	OKTOBER			
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	Raven Squad - Operation Hidden Danger	SouthPeak	Ego-Shooter	1.10.
	Risen	Deep Silver	Rollenspiel	2.10.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	2.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
S. 22	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Shooter	8.10.
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	9.10.
	Brütal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	15.10.
	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	22.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
S. 33	Forza MotorSport 3	Microsoft	Rennspiel	27.10.
	NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	30.10.
	Alpha Protocol	Sega	Action-RPG	
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	
S. 36	Tropico 3	Kalypso	Strategie	
	NOVEMBER			
	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11.
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.
	Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Action-Adventure	27.11.
	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	17.11.
	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	
	4. QUARTAL			
	Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
	Darksiders: Wrath of War	THQ	Action	
	Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bandai	Beat'em-Up	
	Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
	Fireburst	RTL	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
	Max Payne 3	Take 2	Action	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	
	SAW	Konami	Action-Adventure	
	WET	Bethesda	Action	
	WEITERE 2009			
	Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Dark Void	Capcom	Action	
	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
	Dead to Rights Retribution	Atari	Action	
	Hei$t	Codemasters	Action	
	Heroes over Europe	Atari	Action	
	Huxley	Webzen	Action	
	Iron Man 2	Sega	Action	

DRAGON AGE: ORIGINS



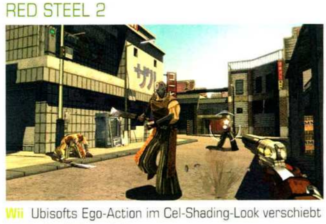
360 Dem Ruf des Drachen folgt das Rollenspiel leicht verspätet im November. PS3-Besitzer warten länger.

NBA 2K10



PS3 Ende Oktober beginnt die neue Basketball-Saison zusammen mit Dauer-Rivale "NBA Live 10" von EA.

RED STEEL 2



Wii Ubisofts Ego-Action im Cel-Shading-Look verschiebt sich aufs nächste Jahr.

	Lost Planet 2	Capcom	Action	
	MotoGP	Capcom	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
	Saboteur	Electronic Arts	Action	
	Singularity	Activision	Ego-Shooter	
	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	
	Star Trek Online	Atari	Simulation	
	Talisman	Capcom	Action	

	1. QUARTAL 2010			
	Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
	Bayonetta	Sega	Action	
	BioShock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
	Mass Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	

	WEITERE 2010			
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
	Aliens vs. Predator	Sega	Action	
	Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter	
	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Brink	Bethesda	Ego-Shooter	
	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
	Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
	Halo Reach	Microsoft	Ego-Shooter	
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	
	I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
	Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
	Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
	Mafia II	Take 2	Action-Adventure	
	Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
S. 36	Rage	Electronic Arts	Action	
	Red Dead Redemption	Take 2	Action	
	Ride to Hell	Deep Silver	Action	
	Split Second	Disney	Rennspiel	
	This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
	Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

Wii

	AUGUST			
S. 49	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
S. 52	Cursed Mountain	Deep Silver	Action-Adventure	21.8.

	SEPTEMBER			
	Brave - A Warriors Tale	SouthPeak	Action-Adventure	1.9.
	Guitar Hero 5	Activision	Musikspiel	15.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
S. 53	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	Action	4.9.
	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Musikspiel	9.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	Family Trainer: Extreme Challenge	Atari	Geschicklichkeit	24.9.
	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	NHL 2K10	Take 2	Sportspiel	
	Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	Konami	Simulation	

	3. QUARTAL			
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Sam & Max: Beyond Time And Space	Atari	Adventure	
	Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up	Ubisoft	Action	

	OKTOBER			
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	9.10.
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
	DJ Hero	Activision	Musikspiel	30.10.
	Yoga	Jowood	Sportspiel	

	NOVEMBER			
	Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel	9.11.
	RTL Winter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11.

	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	

	Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	

	4. QUARTAL			
	All Star Cheerleader 2	THQ	Simulation	
	Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Lightgun-Shooter	
	Die Wahnsinnige Welt des Sports	Sega	Sportspiel	
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
	Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
S. 35	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	New Super Mario Bros	Nintendo	Jump'n'Run	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Rabbids Go Home	Ubisoft	Geschicklichkeit	
	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
	Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure	
	Spore Helden	Electronic Arts	Action-Adventure	
	Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	Toy Story Mania	Disney	Geschicklichkeit	
	Wii Fit Plus	Nintendo	Simulation	
	Your Shape	Ubisoft	Sportspiel	

	WEITERE 2009			
	Band Hero	Activision	Musikspiel	
	Combat Wing	cdv	Action	
	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
	Muramasa: The Demon Blade	Ignition	Action	
	Resident Evil Zero	Capcom	Action-Adventure	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	The Hardy Boys: The Hidden Theft	Jowood	Adventure	

	1. QUARTAL 2010			
	Calling	Konami	Action-Adventure	
	Pop'n' Rythm	Konami	Musikspiel	

	WEITERE 2010			
	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure	
	Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter	
	Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run	
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

PSP

	AUGUST			
	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
S. 55	Soulcalibur: Broken Destiny	Namco-Bandai	Beat'em-Up	30.8.

	SEPTEMBER			
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Dissidia: Final Fantasy	Square-Enix	Beat'em Up	4.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	Need for Speed SHIFT	Electronic Arts	Rennspiel	24.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Fate: Unlimited Codes	Capcom	Beat'em-Up	

	OKTOBER			
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bandai	Action	

	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	

	4.QUARTAL			
	Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bandai	Action	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
	Tekken 6	Namco-Bandai	Beat'em-Up	

	WEITERE 2009			
	LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run	
	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure	
	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Rennspiel	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	

	WEITERE 2010			
	Dante's Inferno	Electronic Arts	Action	
	Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure	

DS

	AUGUST			
S. 49	G.I. Joe	Electronic Arts	Action	7.8.
	Keltis	cdv	Strategie	20.8.

	SEPTEMBER			
	Brave - Shamans Challenge	SouthPeak	Denken	1.9.
	Ben 10 Alien Force	D3	Action	4.9.
	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision	Action	4.9.
	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Rennspiel	10.9.
	The Clique: Queen Teen	Warner	Simulation	11.9.
	MySims Agents	Electronic Arts	Action-Adventure	24.9.
	Might & Magic Clash of Heroes	Ubisoft	Rollenspiel	30.9.
	Oben	THQ	Action-Adventure	30.9.
	Der Dativ ist dem Genetiv sein Tod	USM	Geschicklichkeit	
	Die Zauberer vom Waverly Place	Disney	Geschicklichkeit	
	GripsKids - Sachkunde	dtp	Denken	
	Miami Crisis	Konami	Adventure	
	Think - Fit für den Job	dtp	Denken	

	3.QUARTAL			
	Animal Kororo	Eidos	Geschicklichkeit	
	Crazy Circus	dtp	Geschicklichkeit	
	Der Bauernhof	astragon	Simulation	
	Happy Bakery	Eidos	Geschicklichkeit	
	Happy Party with Hello Kitty & Friends	Eidos	Geschicklichkeit	
	Mini Ninjas	Eidos	Action-Adventure	

	OKTOBER			
	Ghostbusters	Atari	Action	1.10.
	G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	8.10.
	Horrid Henry	SouthPeak	Action	9.10.
	Sushi Go Round	SouthPeak	Geschicklichkeit	9.10.
	Lernerfolg Grundschule Deutsch Klasse 1-4	Tivola	Simulation	15.10.
	Lernerfolg Grundschule Mathematik Intensiv	Tivola	Simulation	15.10.
	Dragon Master	Tivola	Geschicklichkeit	16.10.
	SpongeBob und seine Freunde: Die Macht des Schleims	THQ	Geschicklichkeit	31.10.
	Girls Life - Perfekt gestylt	Ubisoft	Simulation	
	Knigge	RTL	Geschicklichkeit	

	NOVEMBER			
	Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11.
	Girls Life - Schmuck & Design	Ubisoft	Simulation	

	DEZEMBER			
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	

	4. QUARTAL			
	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure	
	Ant Nation	Konami	Strategie	
	Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bandai	Rollenspiel	
	F1 2009	Codemasters	Rennspiel	
	Golden Sun DS	Nintendo	Rollenspiel	
	Lego Rock Band	Warner	Musikspiel	
S. 35	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel	
	Need for Speed NITRO	Electronic Arts	Rennspiel	
	PES 2010	Konami	Sportspiel	
	Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel	
	Puzzle Quest	Konami	Denken	
	Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
	Scribblenauts	Warner	Denken	
	Spore Helden-Arena	Electronic Arts	Action	
	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Action-Adventure	
	WireWay	Konami	Denken	

	WEITERE 2009			
	Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschicklichkeit	
	Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken	
	De Blob	THQ	Denken	
	Gauntlet	Eidos	Action-Adventure	
	I Love Beauty	cdv	Geschicklichkeit	
	Infinite Space	Sega	Action	
	Kirby Super Star Ultra	Nintendo	Jump'n'Run	
	MX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
	Powerplay Pool	System 3	Sportspiel	
	So Blonde	dtp	Adventure	
	Style Savvy	Nintendo	Simulation	

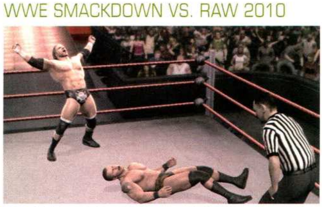
	WEITERE 2010			
	Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

I AM ALIVE



360 Die PS3-Version der Katastrophen-Action scheint gestrichen, die Xbox-360-Fassung kommt erst 2010.

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010



PS3 Auf sämtlichen Systemen rollt Ende Oktober der Wrestling-Zug an – in diesem Jahr ohne Konkurrenz.

METAL GEAR SOLID: PEACEWALKER



PSP Die PSP-exklusive Fortsetzung der "Metal Gear Solid"-Saga beehrt uns im kommenden Jahr.



FORZA MOTORSPORT 3

Wenn "Forza 3" nicht zur M! kommt, fliegt die M! zu "Forza 3". Wir haben exklusiv das Turn 10 Studio unsicher gemacht, neue Strecken und Luxusschlitten angeschaut und mit den Machern gesprochen.

In unserem E3-Podcast haben wir "Forza 3"-Game Director Dan Greenawalt noch mächtig dicke Eier und eine besonders große Klappe attestiert – schließlich hatte der auf Microsofts Pressekonferenz großspurig behauptet, "Forza 3" werde "das definitive Rennspiel dieser Generation". Nachdem wir persönlich mit Dan gesprochen, einen ganzen Nachmittag mit seinem neuen Spiel verbracht und uns gründlich im Turn 10 Studio umgesehen haben, müssen wir doch ein wenig abrücken von unserer negativen E3-Spontanmeinung. Wir sind mit einem ganzen Korb voller Fragen und Vorfreude in die USA geflogen und in der Kleinstadt Redmond im Staate Washington auf offene Türen gestoßen – dort werkelt eine engagierte Truppe mit viel Herzblut an ihrer Vision des besten HD-Rennspiels. Schließlich sahen die sympathischen Entwickler mit einem Augenzwinkern sogar darüber hinweg, dass wir einen Ferrari über den nagelneuen Kurs an der Amalfi-Küste scheuchten – nach fast zwei Runden auf der engen, anspruchsvollen Strecke sowie der Erkenntnis, dass ein Mini Cooper wohl die bessere Wahl gewesen wäre, bat man uns freundlich, doch wieder eine der schon vorzeigbaren Strecken auszuwählen.

Doch bevor wir weiter über unsere Live-Erfahrungen mit "Forza 3" sprechen, spulen wir um einige Zeit zurück – wenn das im Spiel möglich ist, dann können wir das schon lange. Nach unserer Ankunft im Turn 10 Studio nahm sich Dan Greenawalt eine Stunde Zeit, die Vorzüge seines Spiels an den Redakteur zu bringen:



360 Das haben wir im Vorgänger vermisst: Kurvige Bergstrecken von A nach B. In "Forza 3" sind sie endlich wieder dabei.

Begleitet von Werbefloskeln wie "Wir machen Autoliebhaber zu Zockern und Zocker zu Autoliebhabern" zeigte uns Dan, wie einfach "Forza 3" funktionieren kann: Wer einmal die Karriere anwählt, aber nicht in Tuningoptionen und Kalenderdaten ersticken möchte, greift einfach auf die A-Button-Variante zurück. Durch stetes Drücken dieses einen Knopfes werden Rennspiel-Neulinge an der Hand genommen, eine freundliche Stimme geleitet sie sanft durch den Karriere-Modus: Schon erscheint der Ladescreen und Sekunden später sitzt Dan hinter dem Steuer eines Audi R8 und bestreitet das erste Rennen. Weil er sich für die simpelste Variante entschieden hat, übernimmt der Computer sogar die Bremsmanöver – Dan muss nur Gas geben und lenken.

Doch "Forza 3" kann auch härter sein, manchmal sogar erstaunlich realistisch: Wenn Ihr ständig Druck auf die CPU-Fahrer ausübt, fabrizieren sie viele Fahrfehler – ein Feature, das schon mehrere Rennspiele versprochen, aber nie so konsequent vorgelebt haben. Dan setzt noch einen drauf: Die sogenannte 'Tire Flex'-Technik berücksichtigt die Höhe der Reifenseitenwand – niedrige Sei-

AUF FREIEM FUSS IN DEN TURN 10 STUDIOS

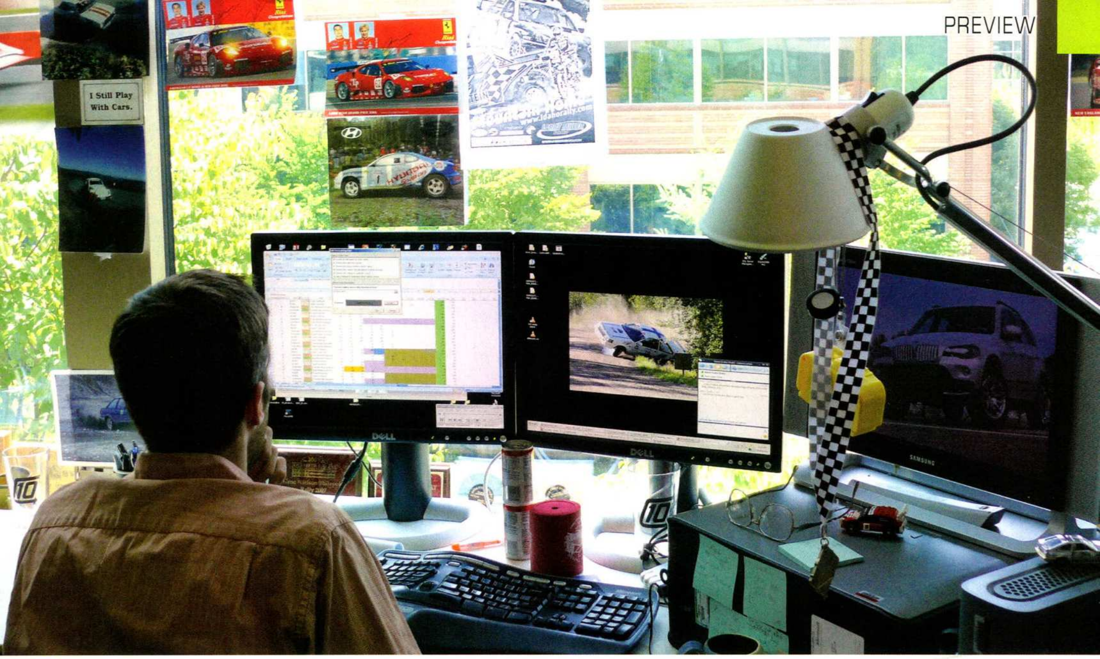
Verglichen mit anderen US-Metropolen geht es in Seattle im Bundesstaat Washington gemütlich zu. Eine halbe Autostunde entfernt liegt die noch weitaus beschaulichere Kleinstadt Redmond – bekannt geworden als Hauptsitz von Microsoft. In einem unscheinbaren Redmonder Gebäude nehmen wir den Aufzug in den dritten Stock und betreten das Reich der Rennspielverrückten. Im Turn 10 Studio gehen wir keinen Meter, ohne auf Modellautos, Autoposter, Fotos von Autos oder Bilder von Autorennspielen zu stoßen. Am Eingang empfängt uns eine Vitrine voller Auszeichnungen, "Forza"-Merchandise und... äh... Autos (linkes Bild). Die Studiowände sind gepflastert mit Skizzen und Hochglanz-Drucken (mittleres Foto) von "Forza 3"-Strecken und – Ihr habt es erraten – Autos. 100 Leute arbeiten hier meist in Einzelbüros, bedienen sich an Kühlschränken mit unzähligen Softdrinks und hatten rein gar nix dagegen, dass wir ihnen neugierig über die Schulter schauten.







Content Director John Wendl (rechts) nahm sich Zeit, uns durch das Studio zu führen.



360 Fast an jedem Arbeitsplatz stehen drei TFT-Monitore, den Blick auf das reizvolle Grün der umliegenden Parkanlagen verdeckt so mancher Programmierer mit Autopostern.

Die Boliden verleiten zum Driften und verzeihen so manchen Übermut.



360 Pflicht für ein großes Rennspiel des Jahres 2009: eine Cockpitansicht für besonders intensive Rasererlebnisse.

tenwände sorgen für ein strafferes Fahrverhalten, hohe lassen mehr Freiheiten; bei extremer Belastung rutschen die Reifen sogar leicht über die Felgen. "Forza 3" meint es ernst mit dem Anspruch 'Rennsimulation', lässt dem Spieler aber jederzeit die Wahl, wie viel Simulation er gerade möchte; wer Bremshilfen, Ideallinie & Co. abschaltet, erhält für einen Sieg die doppelte Kohle und kann schneller teure Upgrades in seine virtuelle Blechschleuder verbauen. Wie in den Vorgängern habt Ihr natürlich wieder die Möglichkeit, einen KI-Fahrer für Euch Runden drehen zu lassen.

Ähnliches gilt für das Tunen der Gefährte: Wer sich für ein 'Quick Upgrade' entscheidet, für den sucht der Computer ein dem Geldbeutel angemessenes Tuningpaket aus. Schrauberprofis hingegen suchen die neuen Teile (von denen es 50% mehr gibt als im Vorgänger) selbst aus und freuen sich, dass ihre Kreationen den von der KI getunten Versionen überlegen sind.

Eine Macht für sich verspricht erneut der Lackier-Editor zu werden: Aus nunmehr 5.000 Layern dürft Ihr Euren Traumlack zusammenbasteln – weil Turn 10 Kreativität fördern möchte, ist ein JPEG-Import nicht möglich. Habt Ihr ein Autodesign perfektioniert, könnt Ihr die Lackierung als ein komplettes File im Online-Auktionshaus versteigern oder in Eurer Ladentheke verticken – der Käufer darf die Lackierung dann auf jedes beliebige Auto packen.

Auch im Karriere-Modus hat Turn 10 eine Menge Tiefe versteckt: Wer nur dem A-Knopf-Hauptstrang folgt, verpasst besonders knackige oder lange Wettbewerbe (Stichwort: Endurance Rennen). Insgesamt stehen 220 Events auf 100 Strecken auf dem "Forza 3"-Kalender.

Nach so viel Theorie kehren wir zur Praxis zurück: In unserem ersten Rennen lenken wir einen Lamborghini über den Sedona Raceway Park, lauschen dem druckvollen Blubbern des Motors und freuen uns über die gut fühlbare PS-Power. Unser E3-Eindruck bestätigt sich: Die Boliden haben Gewicht, verleiten zum ein oder anderen Drift, verzeihen aber auch mit abgeschalteten Fahrhilfen so manchen Übermut. Auf einem Oval-Kurs konnten wir mit einem »





360 Turn 10 lassen insgesamt über 400 verschiedene Originalautos auf 100 Strecken los. Italienische Sportwagenlegenden sind ebenso vertreten wie amerikanische PS-Monster und Hubraumwunder; wer deutsche Kultmarken oder japanische Tuningschlitten liebt, kommt ebenfalls auf seine Kosten.

voll aufgemotzten Supra bei Tempo 300 locker am inneren Kurvenrand entlangdüsen – hier hätten wir bei "Gran Turismo" mindestens vom Gas gemusst.

Nach weiteren Testrunden auf der malerischen Montserrat-Strecke hinterm Steuer von Audi R8 und Ford GT 2005 konstatieren wir, dass sich die Sportwagen ganz erheblich in puncto Handling und Einsteigerfreundlichkeit unterscheiden; der aggressive Audi bereitete uns die meisten Probleme. Aber zum Glück gibt es ja die Rückspul-Taste. Ihr dürft jederzeit und so oft Ihr wollt das Renngeschehen beliebig weit zurückspulen und Fehler ausbügeln. Das erspart Frust, unserer Meinung nach geht aber auch etwas vom Nervenkitzel verloren – was Macher Dan Greenawalt zu dieser Sorge sagt, erfahrt Ihr im Interview auf der rechten Seite. Wenig überraschend ist der "Forza"-Mastermind vom neuen Feature überzeugt und prophezeit, dass in fünf Jahren jedes Rennspiel über eine Rückspulfunktion verfügen wird. Wir müssen dem neuen "Forza"-Feature auf jeden Fall ein ungemeines Spaßpotenzial attestieren – gleich mehrfach haben wir Kontrahenten nur zum Spaß gerammt oder sind mit Tempo 300 in eine Schikane gerast. Spätestens hier fallen das ordentliche Schadensmodell und die gelungene Crash-Physik auf. Nur hier und da wirkt es etwas billig, wenn wir mit dem Heck eine Bande touchieren und unlogischerweise die komplette Frontscheibe splittert.

Die Grafik von "Forza 3" sticht die des Vorgängers locker aus und kann sich mit den aktuellen Highlights "SHIFT" und "DiRT 2" auf Augenhöhe messen; mal sehen, ob manch flimmerige Kante und teils blasse Hintergründe in der fertigen Version noch



360 Auch das Fahrgefühl mit mächtigen Jeeps oder SUVs ist stimmig – beim Dragrace zählen jedoch nur schnelle Reaktionen und die Pferdestärken unter der Haube.

enthalten sind. In puncto Kursgestaltung lassen die zahlreichen Strecken kaum Wünsche offen: Enge Stadtkurse wie die eingangs erwähnte Dorfdurchfahrt an der Amalfiküste stellen einen optimalen Kontrast zu selbst designten, weitläufigen Testkursen dar; bergige Panoramastrecken wie die E3-Piste Camino Viejo ergänzen sich mit klassischen Rundkursen entlang der Nürburg oder im französichen Le Mans. Wer Benzin im Blut und eine Xbox 360 im Wohnzimmer hat, freut sich auf Ende Oktober – "Forza Motorsport 3" ist ein Hitgarant auf der Zielgeraden. *ms*

VORSPRUNG DURCH VORBESTELLUNG

Um die "Forza 3"-Verkäufe im Vorfeld anzukurbeln, hat sich Turn 10 etwas einfallen lassen: Wer das Game vorbestellt, erhält via Download den Audi R8 V10 – exklusiv. Außerdem wird der Titel auch in Deutschland in einer Sammler-Edition erhältlich sein: Zusätzlich zur Spieledisc warten in der Collector's Edition ein "Forza 3"-USB-Stick, ein Schlüsselanhänger, ein Xbox-Live-Thema sowie die VIP-Mitgliedschaft im Online-Auktionshaus oder bei forzamotorsport.net. Zusätzlich füllen fünf Karossen Eure Garage: der 2009er Aston Martin DBS, die 2009er Chevrolet Corvette ZR1, der 2007er Ferrari 430 Scuderia, der 2007er Lamborghini Gallardo Superleggera sowie ein Porsche 911 GT3 RS (997) – ebenfalls aus dem Jahr 2007.





FORZA MOTORSPORT 3

System	360
Entwickler	**Turn 10, USA**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Rennspiel**
Termin	**27. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » intensives Fahrgefühl
- » massig Features für Einsteiger & Profis
- » Lack-Editor auf Photoshop-Niveau
- » optisch reizvolle Schlitten und Strecken

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » zerstört die stets verfügbare Rückspulfunktion die Spannung?

FAZIT » **Riesiges Rennspiel-Paket, das jedermann glücklich machen will – Grafik, Spielbarkeit und Online-Anbindung sind top.**

















Alles dabei in "Forza 3": Unter den über 400 Vehikeln sind nüchterne Alltagskarossen, teure Nobelhobel, getunte Rennvarianten und vor PS strotzende Supersportwagen.

"Auch 'Gran Turismo 5' wird ein großartiges Spiel."

M! Games: Wie funktioniert das Kaufen und Verkaufen im "Forza 3"-Shop – kann ich dort echtes Geld verdienen?

Dan Greenawalt: Wir benutzen Ingame-Credits, kein echtes Geld. Wenn die Künstler richtige Kohle verdienen würden, täten sich sofort rechtliche Probleme auf: Wenn jemand etwas verkauft, z.B. ein Bild auf einem Auto, an dem er die Rechte gar nicht hat, dann kommen wir in Teufels Küche.

Wie geht Ihr damit um, wenn z.B. ein User Mario auf ein Auto malt?

Das ist uns egal, denn wir wollen, dass die Leute... hm... eigentlich ist es uns nicht egal. Aber wir gehen nicht raus und überwachen sämtliche Inhalte. Sechs Monate nach dem Launch von "Forza 2" haben wir Mittel und Wege gefunden, wie sich die Community selbst überwacht. Bei "Forza 3" führen wir ein neues Rating-System ein, das Community-Mitglieder zu Aufsehern macht. Wenn ich z.B. im Online-Shop eines anderen etwas als anstößig oder nicht rechtens einstufe und keiner der anderen User mir zustimmt, dann erhalte ich einen niedrigen Bewertungsrang. Wenn mir hingegen die anderen Recht geben, geht mein Rang hoch. Irgendwann hat mein Feedback Gewicht – wenn ich dann etwas als unzulässig bewerte, verschwindet es sofort.

Welche Arten von Renn-Events erwarten uns – habt Ihr auch eine Fahrschule eingebaut?

Wir haben tatsächlich an eine Fahrschule gedacht, doch bei frühen Tests fiel uns auf, dass genau die Leute, die eine Fahrschule bräuchten, sich nie dafür entscheiden. Die Profis, die es gar nicht nötig haben, machen dagegen gerne mit – sie wollen um Millimeter und Millisekunden kämpfen. Die Anfänger hingegen denken: "Ich bin super, ich brauche doch keine Fahrschule!"

Aber zurück zu den Renn-Events – davon gibt es jede Menge: Drag-Rennen, Rundkurse, Open-Road-Racing – das heißt Fahren auf langen, kurvigen Kursen, die Ihr Euch nicht merken könnt. Noch abwechslungsreicher wird es im Mehrspieler-Modus: Da sind quasi undlich viele Konfigurationen möglich. Egal, ob Drift Racing, Team Drift Racing oder Team Drift Racing, bei dem der Letzte ohne Schaden gewinnt. Ihr könnt also Regeln miteinandern kombinieren; und wir selbst haben keinen Schimmer, was dabei herauskommt. Wenn wir dann Wochen nach dem Start schauen, was am beliebtesten ist, werden wir sicher einige Regel-Sets finden, die der Renner sind – dann fügen wir diese unserem System hinzu.

Die Bergrennen im ersten "Forza" waren sehr beliebt – warum habt Ihr sie bei Teil 2 weggelassen?

Aus Zeitgründen! Wir wollten "Forza 2" Weihnachten 2006 ausliefern und haben diesen Termin um sechs Monate verpasst. Und trotz dieser Verspätung mussten wir einige Features streichen – dazu gehörten leider auch die Bergrennen.

Wie wichtig ist es für Euch, dass "Forza 3" vor "Gran Turismo 5" erscheint?

Es ist toll für uns – dennoch halte ich es nicht für sehr wichtig. Ehrlich gesagt, denke ich als Spieler: "GT 5" muss möglichst bald fertig werden. Was diese Industrie braucht, ist Folgendes: "Forza 3" muss erscheinen – es wird ein großartiges Spiel. Und "GT 5" muss erscheinen – es wird auch ein großartiges Spiel; wir müssen uns gegenseitig antreiben. In Internetforen haben sich Leute beschwert, als ich sagte, wir müssten "GT 5" antreiben. Dabei will ich mich gar nicht mit diesem Spiel anlegen. Aber ich denke, die Industrie braucht den Konkurrenzkampf – so entstehen bessere Spiele für jedermann. Die Leute sehen ein Duell zwischen diesen beiden Spielen, aber es gibt kein Duell: "Gran Turismo 5" kommt für die PS3, "Forza 3" auf Xbox 360. Ende der Diskussion.

Zu früheren Zeiten in der Spielhalle oder zum Start der PSone waren Rennspiele die grafischen Vorzeigetitel einer Plattform, in letzter Zeit war das nicht immer so – was könnten die Gründe dafür sein?

Ein Hauptgrund für die technische Überlegenheit mancher Actiontitel ist, dass man sich bei Ego-Shootern mit 30 Bildern pro Sekunde abgefunden hat – großartige Rennspiele aber brauchen 60! So sind Rennspiele also in vielerlei Hinsicht nach wie vor ein grafisches Aushängeschild. Ich persönlich würde mir wünschen, dass mehr Ego-Shooter mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. Aber das ist nur meine persönliche Meinung, ich entwickle ja keine Ego-Shooter...

Habt Ihr mal daran gedacht, auch Motorräder in "Forza" zu integrieren?

Nein. Ich selbst habe einen Motorrad-Führerschein und bin früher viel gefahren. Auch etliche meiner Mitarbeiter sind Biker. Aber meiner Meinung nach gibt es einen gewaltigen Unterschied zwischen Autos und Motorrädern: Für einige Leute sind Motorräder ein Kunstwerk, für die meisten jedoch sind es Werkzeuge, um schnell und genussvoll zu fahren. Autos hingegen wohnt eine emotionale Komponente inne – manchmal sind sie nur Gebrauchsgegenstand, oft hingegen Objekt der Bewunderung. Mir geht es in "Forza 3" darum, Autoliebhaber zusammenzubringen. Ich möchte diese Emotionen nicht missen, und bei Motorrädern fehlt mir das einfach.

Wie sieht es mit der Spielausrichtung aus – hätte aus "Forza 3" auch ein Open-World-Rennspiel werden können?

Natürlich haben wir uns die Idee angeschaut – aber ich denke, ein solches Prinzip passt nicht zu "Forza". Ehrlich gesagt: Open-World-Rennspiele drehen sich um Erkundung und nicht mehr ums eigentliche Autofahren; Racing ist nach wie vor ein Teil davon, aber der echte Spaß steckt im Auskundschaften der Spielwelt. "Forza" ist ein waschechtes Rennspiel, in "Forza" geht es um Autos. Die Umgebungen sehe ich eher als eine Art Spielplatz, sie sind nicht Dreh- und Angelpunkt des Games. Deshalb passt das Open-World-Konzept einfach nicht zu "Forza".

Zurzeit arbeiten 300 Leute an "Forza Motorsport 3" – das muss doch ganz schön ins Geld gehen...

(lacht) Ja."Forza 3" ist ein First-Party-Spiel und ich kann sagen, dass es da draußen wirklich eine ganze Menge toller Rennspiele gibt – aber dann gibt es da noch "Gran Turismo 5" für die PS3 und "Forza 3" für die Xbox 360. Denn nur diese First-Party-Entwickler können so viel Kohle in ein Rennspiel stecken. Großartige Rennspiele können andere auch machen. Aber es ist schlicht nicht rentabel, so viel Geld in ein Spiel zu stecken, um das Rennspiel-Paket schlechthin zu erschaffen.

Du hast gesagt, dass der Rückspul-Knopf nichts vom Rennspiel-Erlebnis zerstören wird, sondern das Spiel nur besser macht. Aber geht nicht etwas vom Nervenkitzel verloren, wenn man ein gescheitertes Überhol- oder Bremsmanöver jederzeit wiederholen kann?

Wenn wir nur drei Rennen im gesamten Spiel hätten, würde ich Dir zustimmen. Aber mir geht es darum, ein spaßiges Erlebnis zu haben und zu gewinnen – wenn ich dafür den Rückspul-Button benutzen muss, ist das in Ordnung. Denn schließlich muss ich das Überholmanöver ja trotzdem mit eigener Kraft schaffen. Nach dem x-ten Versuch gelingt es mir, ich gewinne und wähle das nächste Rennen aus – wir haben schließlich 220 Events im Spiel, das sind 60 Stunden Spielinhalt, der sich nie wiederholt. Es geht mir also nicht so sehr um ein einzelnes Rennen, sondern darum, mit dem Spiel Spaß zu haben. Hat so eine Funktion etwa das neue "Prince of Persia" oder die "Lego"-Spiele ruiniert? Dort taucht die Spielfigur auch wieder auf, man kann weiterspielen und Spaß haben. Ich verstehe die Sorgen der Spieler um dieses Feature, aber nachdem wir jetzt seit Monaten damit experimentieren, kann ich sagen, dass die Befürchtungen nicht eingetreten sind.



Game Director Dan Greenawalt in seinem Büro – stilecht mit Rennoverall an der Wand.



FINAL FANTASY XIV

Live von der gamescom: Wir haben Squares Online-Rollenspiel begutachtet und mit dem Macher gesprochen.

PS3 Malerisch: Die "FF XIV"-Bande entspannt am Wasserfall.



PS3 Noch gerendert: In Echtzeit sieht der Titel leider nicht so schick aus.



PS3 Final Fantasy Lufthansa: Bizarre Flugapparate verdunkeln den Himmel.

"Final Fantasy XIV" ist weder als direkter Konkurrent zum Vorzeige-MMORPG "World of Warcraft" ausgelegt, noch soll es mit Capcoms kolossal erfolgreichem "Monster Hunter" konkurrieren. Wenn "FF XIV" überhaupt ein Vorbild hat, dann ist das laut Produzent Hiromichi Tanaka der Online-Vorgänger "Final Fantasy XI". Denn dem ähnelt das neue Abenteuer auf den ersten Blick frappierend. Die Welt Eorza sieht dem vertrauten Vana'diel bis auf die höhere Auflösung zum Verwechseln ähnlich – und genau wie in "FF XI" tummeln sich auch hier Mithra, Galka und all die anderen Rassen des MMORPG-Vorgängers.

Der erste Eindruck jedoch kann täuschen, denn spielerisch will Tanaka mit seinem Team neue Wege beschreiten. Die radikalste Abkehr vom klassischen Konzept: "Final Fantasy XIV" verzichtet auf ein Level-System. Die endlose Hatz nach Erfahrungspunkten soll ad acta gelegt werden, stattdessen orientieren sich Fähigkeiten und Werte Eurer Figur allein an ihrer Ausrüstung.

Das zugrunde liegende System ist an die PSone-Episode "Final Fantasy IX" angelehnt: Ausgerüsteten Waffen wohnen Skills inne, die sich mit fortdauernder Benutzung auf die Figur übertragen. Nicht die einzige Neuerung: Anders als Vana'diel ist Eorza nicht in einzelne Abschnitte unterteilt, sondern präsentiert sich als große, zusammenhängende Welt, in der Ihr fließend von der sicheren Stadt in die gefährliche Wildnis wechselt.

Hinsichtlich anderer spielerischer Neuerungen gab sich Tanaka im gamescom-Interview bedeckt: Zur Geschichte sagte er nichts, außer dass sie breit und episch werde – in puncto Setting konnten wir ihm entlocken, dass der Titel nicht nur auf klassische Fantasy setzt, sondern auch einige Science-Fiction-Elemente bieten wird.

Die beste Nachricht für alle Veteranen ist aber folgende: Nachdem er zwei Episoden ausgesetzt hat, ist Starkomponist Nobuo Uematsu zurück und liefert den Soundtrack für das Online-Abenteuer – an der visuellen Front wird er von "Final Fantasy Tactics"-Illustrator Akihiko Yoshida unterstützt. Laut Tanaka soll "Final Fantasy XIV" noch 2010 erscheinen, auch schließt er nicht aus,

> Revolution: Die Jagd nach Erfahrungspunkten wird abgeschafft.

dass es sogar noch vor der lokalisierten Fassung des Offline-Opus "Final Fantasy XIII" ausgeliefert wird. Zum Glück denkt Square Enix auch an die deutsche Kundschaft: Von Anfang an kommt das PS3- und PC-MMORPG in deutscher Sprache – bei Episode XI dauerte das schließlich ein paar Jahre. *tn*



Konzeptzeichnungen von Kazuya Takahashi geben den Stil und das Ambiente von "Final Fantasy XIV" vor.

System	PS3
Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Genre	**Online-Rollenspiel**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
- » Nobuo Uematsu komponiert wieder
- » interessantes Skill-System

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- » erinnert optisch noch stark an Teil 11
- » wo bleiben Details zur Story?

FAZIT » **Auf den ersten Blick scheint sich nicht viel zu ändern in Squares MMORPG-Welt – doch die Japaner versprechen eine ganze Menge spielerischer Neuerungen.**



MARIO & SONIC
BEI DEN OLMYPISCHEN WINTERSPIELEN

Das Maskottchen-Duell geht weiter: M! hat die ersten Schnee- und Eissportduelle von Igel und Klempner ausprobiert.

Wii Die unkomplizierte Steuerung beim Eishockey sorgt für Laune.

Kaum zu glauben, aber es ist fast schon wieder zwei Jahre her, dass sich Sonic und Mario erstmals offiziell im gleichen Spiel tummelten: Über sieben Millionen verkaufte Exemplare von "Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen" auf Wii und mehr als vier Millionen beim DS sorgten für volle Kassen bei den Herstellern, während Spieler einen Heidenspaß mit dem unterhaltsamen Mehrkampf hatten. Kein Wunder, dass die kommenden Winterspiele im kanadischen Vancouver als willkommener Anlass dienen, um eine Revanche zu organisieren.

"Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen" setzt die vorgegebene Linie konsequent fort: Klempner und Igel bringen jeweils ein paar ihrer Kumpel mit und treten zu verschiedenen Sportarten im

> Mario & Sonic geben auch im Winter ein routiniertes Sportspiel-Paar ab.

Kampf um Medaillen an. Eine komplette Disziplinenliste rückte Sega nicht raus, wir konnten aber einige Wettbewerbe anspielen. Mit Remote und Nunchuk bewaffnet (vitale Athleten nutzen auch das Balance Board) machen wir uns ans Werk: Der Abfahrtslauf ruft, bei dem wir durch gefühlvolles Neigen die Kurven nehmen und ein neues Freiheitsgefühl erleben. In der kalten Jahreszeit habt Ihr mehr Bewegungsspielraum – weitläufige Berge schränken eben weniger ein als enge Aschenbahnen. Dann geht es weiter ins Eishockeystadion, in dem zwei Viererteams antreten. Per Knopfdruck werden präzise Pässe gespielt, bis der Puck glüht und ein Schlagschuss größere Chancen hat, am Torwart vorbei ins Netz zu zischen. Auch das ist neu, denn echten Teamsport gab es beim Vorgänger nicht. Wer es besonders dynamisch mag, wagt sich an eine 'Traum'-Aufgabe, bei der etwa Ski Cross oder Snowboard Cross ansteht – letztlich eine verschneite Adaption von "Mario Kart" komplett mit einsetzbaren Extras.

Auf dem DS versuchen wir uns beim Skeletton und lotsen unseren wagemutigen Bauchrodler vorsichtig mit Stylustippern durch die Eisröhre. Hier fällt die Konzentration leicht, während bei der Traumdisziplin mit dem Bob Konkurrenten um jeden Meter drängeln. Nicht auf unserem Preview-Modul fand sich der DS-exklusive Story-Modus, der fehlende Mehrspieler-Möglichkeiten kompensieren soll.

Nach unserer Schnupperrunde steht fest: Mario und Sonic geben auch auf Eis und Schnee ein routiniertes Sportspiel-Paar ab – wer mit dem Vorgänger Spaß hatte, freut sich auf den Konsolenwinter. *us*



Wii Spielt Ihr die 'Traum'-Varianten, ändert sich bei einigen Sportarten das Geschehen deutlich: Beim Ski-Cross fahrt Ihr zusammen mit anderen und setzt Angriffsextras ein.



DS Der mobile Eiskunstlauf setzt konsequent auf Stylus-Einsatz.



DS Beim Traumrennen mit dem Bob wird kräftig gerempelt.



Wii Neben vielen der echten Welt entliehenen Disziplinen dürft Ihr Euch auch bei Gaudisportarten wie dem Schneeball-Duell austoben.

System	Wii / DS
Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Sportspiel**
Termin	**Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS
- Grafik hat den 'Maskottchencharme'
- vielversprechende Auswahl an Sportarten, die mehr Abwechslung verheißen
- Optimierung für die jeweilige Konsole

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- Steuerungserklärung auf Wii zu trocken
- Traum-Disziplinen wirken teils einfallslos
- DS-Storymodus hat hoffentlich Klasse

FAZIT » **Nach dem Sommerspaß sorgen auch die Winterspiele für kurzweilige und abwechslungsreiche Sportunterhaltung bei familienfreundlichen Zockerabenden.**



RAGE

Open-World-Action bei Tageslicht: Der neue Endzeit-Titel der Shooter-Profis id bricht mit alten Gewohnheiten.

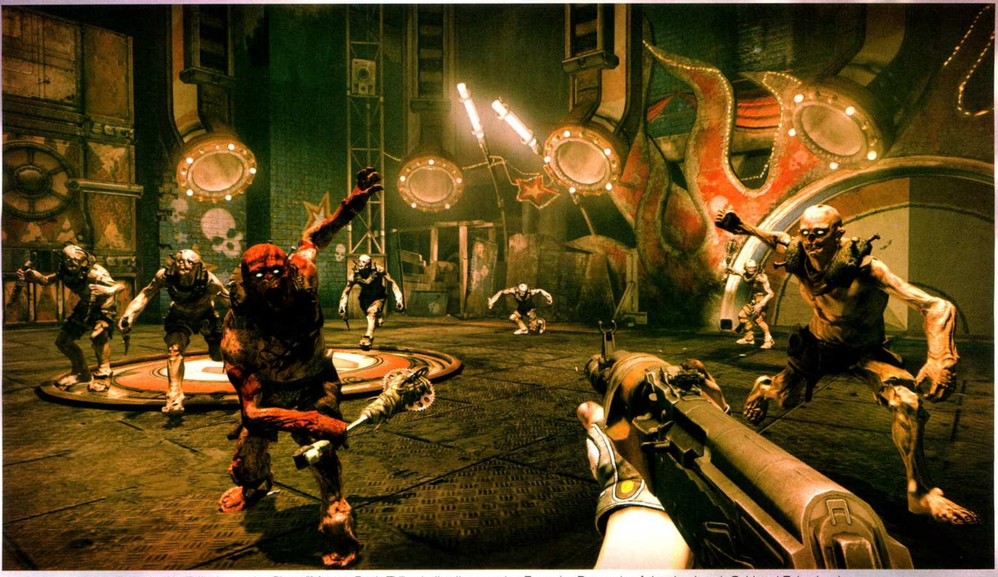
Wenn eine legendäre Softwareschmiede ihre erste neue Marke seit 13 Jahren aus der Taufe hebt, könnte sich ein Blick auf dieses Projekt lohnen. Wenn es sich bei den Machern obendrein um den Erfinder des Ego-Shooter-Genres handelt, sollte man definitiv genauer hinsehen. Mit "Rage" werkelt der Shooter-Veteran id Software an einem für seine Verhältnisse wahrlich revolutionären Spiel – nicht nur, weil es sich dabei um den ersten Titel mit der hauseigenen id-Tech-5-Engine handelt, sondern weil die Texaner mit ihrem aktuellen Baby Neuland betreten. Wo sich frühere Werke wie "Doom 3" stets auf Düsterkorridore beschränkten, rückt "Rage" eine offene und frei erkundbare Welt ins Zentrum, in die nicht nur Sonnenschein, sondern auch Rennspielelemente, Rollenspielanleihen und natürlich auch deftige Schusswechsel Einzug halten. Zwar konnten wir "Rage" noch nicht selbst spielen, die bislang bekannten Details möchten wir Euch aber nicht vorenthalten.

Die Vorgeschichte klingt dabei noch relativ altbacken: Ein Meteorit schlägt auf der Erde ein und vernichtet einen Großteil der Bevölkerung. Die Regierungen der Welt haben vorgesorgt und im Rahmen des Eden-Projekts ausgewählte Personen mit besonderen Fähigkeiten in unterirdische Archen evakuiert, damit sie nach ihrem Cryo-Tiefschlaf den Planeten im Anschluss an die Katastrophe neu besiedeln. Als namenloser Charakter seid Ihr einer dieser Auserwählten, allerdings steht Euer Erwachen unter keinem guten Vorzeichen: Ein Erdbeben zerstört nach 80 Jahren Schlummer abrupt Euer Asyl sowie sämtliche Aufzeichnungen und entlässt Euch ahnungslos und viel später als vorgesehen zurück an die Oberfläche – als einziger Überlebender Eurer Arche, wie Ihr schnell feststellen müsst. Erinnert "Rage" anfangs noch an die Weltraumstationen der id-Frühwerke, sorgen die ersten Schritte in der Endzeitwelt für offene Münder. Inmitten eines wüstenartigen Ödlands bestaunt Ihr den strahlend blauen Himmel sowie detailverliebte Landschaften, in denen Ihr alsbald auf die ersten Mutanten stoßt. Offensichtlich haben einige Menschen die Katastrophe überlebt und sich durch die Folgen des Einschlages in abscheuliche Missgestalten verwandelt. In der Ferne erkundet eines dieser Wesen ahnungslos seine Umgebung – der perfekte Zeitpunkt, um zum Wingstick, einem dreiarmigen Bumerang, zu greifen, mit dem Ihr den gefährlich aussehenden Unhold aus der Ferne erledigt. Damit schaltet Ihr mit etwas Geschick nicht nur mehrere Feinde auf einmal aus, er lässt sich in Gefechten auf kürzere Distanz auch taktisch einsetzen: Feuert das





360 Auf einen Drink in die Bar des Städtchens Wellspring: Die skurrile Inneneinrichtung setzt auf Western-Flair gepaart mit modernen Neon-Elementen. Über dem Tresen hängen Trophäenschädel toter Mutanten.



360 Fernsehen der Zukunft: Als Teilnehmer der Show "Mutant Bash TV" erledigt Ihr garstige Typen im Dutzend auf der Jagd nach Geld und Zeitrekorden.

Teil auf versteckte Gegner, um sie aus ihrer Deckung zu scheuchen. Ungeschützt genügt eine Salve aus der Schrotflinte und die Finsterlinge sind Geschichte.

Unverzichtbar in der Spielwelt von "Rage" ist auch Euer Wüstenbuggy, mit dem Ihr nicht nur wie in "Far Cry 2" schnell weite Wege zurücklegt. Als eines von vielen Vehikeln nehmt Ihr damit an lukrativen Rennen teil und rüstet Euren fahrbaren Untersatz sukzessive auf. ids Creative Director Tim Willits betont, dass es sich dabei nicht um irgendein austauschbares Gefährt handelt, sondern um Euer eigenes. Vergleichbar mit dem ersten Auto eines Fahranfängers soll es eine ganz besondere Wertschätzung erfahren. Schäden werden mit Ersatzteilen repariert, Schusswaffen, Panzerung und Rammvorrichtungen lernt Ihr im Verlauf Eures Abenteuers bald schätzen. Im Kampf gegen motorisierte Banditen oder während professioneller Rennen schubst Ihr Widersacher von der Straße oder malträtiert sie so lange, bis sie in dramatischen Explosionen in Rauch aufgehen. Um Euch das nötige

> Mit Blaupausen und Bauteilen bastelt Ihr nützliche Gerätschaften.

Kleingeld für die Bauteile zu verdienen, solltet Ihr wie in Rollenspielen Aufträge annehmen.

Willkommen in Wellspring

Relativ früh im Spiel führt Euch ein solcher Auftrag in das wohlhabende Städtchen Wellspring, das seinen Reichtum durch Versorgung der umgebenen Gebiete mit kostbarem Wasser erlangte. Bei Eurer Ankunft werdet Ihr als Fremder noch argwöhnisch gemustert, doch bald trefft Ihr auf den Bürgermeister, dem Ihr eine Nachricht überbringen müsst. Der erwähnt eine mysteriöse Organisation namens 'The Authority', die auf Mitglieder des Eden-Projekts nicht gut zu sprechen sei. Dennoch dürft Ihr in seinem Städtchen bleiben und es als Basis für Eure Erkundungen nutzen. Die führen Euch unter anderem zum Produzenten der makabren »





360 Der Meteoriten-Einschlag hat für abscheuliche Mutationen im Ödland gesorgt – vom Riesenwuchs bis zum Tentakelarm ist in "Rage" alles geboten.

ID TECH 5 – EINE GRAFISCHE REVOLUTION?

Die Unreal Engine 3 ist in Videospielen allgegenwärtig und mit Cryteks Cry Engine 3 steht ein leistungsstarker Konkurrent aus deutschen Landen in den Startlöchern. Doch id Softwares Technikguru John Carmack kocht seit jeher sein eigenes Süppchen. id Tech 5 heißt die neueste Version der hauseigenen Grafikengine, die wie Cryteks Pendant auf Multiplattform-Entwicklungen ausgelegt ist und auf sogenannte MegaTexturen setzt. 128.000 x 128.000 Pixel messen die Digi-Tapeten, was geklonte Objekte vermeiden und individuelle Designs in nie gesehener Detailfülle bieten soll. Allerdings sind damit Nachteile verbunden: Die Engine beherrscht keine dynamischen Lichtquellen und es entstehen riesige Datenmengen, eine unkomprimierte Textur dieser Größe beansprucht satte 120 Gigabyte Speicherplatz. Angepeilt sind für "Rage" derzeit eine Blu-ray bzw. vier DVDs, weshalb die Codetüftler um Carmack noch einige Kompressionsarbeit zu leisten haben. Am Ende soll die Endzeit-Action in konstanten 60 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flitzen.









360 Mit selbstgebauten Geschützen und Spinnendrohnen bringt Ihr Banditen in Bedrängnis: Flankiert sie oder lockt sie mit zusätzlicher Feuerkraft aus der Deckung.

Unterhaltungsshow "Mutant Bash TV", wo Ihr in mehreren thematisch unterschiedlichen Arenen gegen verschiedenste Mutanten kämpft.

Im Auftrag des Sheriffs dringt Ihr in den Unterschlupf von Banditen vor. Die sabotieren mit Sprengsätzen an kleinen ferngesteuerten Autos wichtige Lieferungen und das soll aufhören. Hierfür bieten die Entwickler interessante Features: Mit entsprechenden Blaupausen und Bauteilen bastelt Ihr nützliche Gerätschaften wie Geschütztürme oder Drohnen, die Ihr vielseitig einsetzt. Wie Ihr Eure Widersacher auch zur Strecke bringt – liegen sie im Staub, durchsucht Ihr sie wie in "BioShock" nach nützlichen Gegenständen. Die legendären Munitionskisten gehören ebenso der Vergangenheit an wie Heilpäckchen. Mit Selbstheilungskräften ausgestattet greift Ihr lediglich in Gefechten zum Verbandszeug, um schneller fit zu werden – hoffentlich nervt das weniger als in "Far Cry 2" oder "Battlefield: Bad Company".

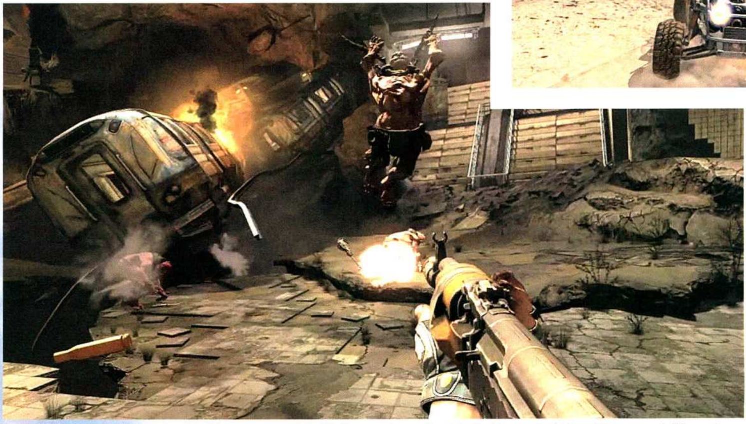
Obwohl manches an Rollenspiele wie "Fallout 3" erinnert, soll "Rage" im Kern ein Ego-Shooter bleiben. Zwar dürft Ihr die Welt frei erkunden, frustrierend lange Wege sollen aber vermieden werden und falls Ihr Euch verlauft, weist das Spiel den Weg zur nächsten Mission. Einen Mehrspieler-Modus soll es ebenfalls geben. *mh*

EIN NAME STIFTET UNFRIEDEN

Zwei Buchstaben sorgen für hitzige Debatten. Zum einen streiten Fans, wie der Name des Entwicklers auszusprechen sei. Ursprünglich resultierte der Firmentitel aus den Worten "ideas from the deep" und wurde wie die beiden englischen Buchstaben "i" und "d" gesprochen. Weil aber die "Ideen aus der Tiefe" frappierend an das "Es" aus Sigmund Freuds Strukturmodell der menschlichen Psyche erinnern, das die drei Instanzen Es, Ich und Über-Ich beschreibt, orientierten sich die Unternehmensgründer prompt an der lateinischen Bezeichnung "id" für besagtes "Es". Somit wird "id" gesprochen wie man es schreibt und meint die lustbetonte, triebhafte Seite des Menschen – und was wäre lustbetonter als zu spielen? Seit der Gründung 1991 hat das texanische Studio mit populären wie umstrittenen Titeln für Furore gesorgt. Fans geraten bei Namen wie "Wolfenstein", "Doom" oder "Quake" in Verzückung, während besorgte Jugendschützer Sturm laufen und id-Werke regelmäßig auf den Index verbannen.

Als eines der wenigen unabhängigen Entwicklerstudios genießt id seit jeher die Freiheit, Spiele erst zu veröffentlichen, wenn sie fertig sind – "When it's done" wurde auf die Frage nach dem Veröffentlichungstermin zur Floskel. Im Juni jedoch schloss sich id ZeniMax Media an, der Muttergesellschaft der Rollenspielexperten Bethesda ("Fallout 3"). id-Geschäftsführer Todd Hollenshead verspricht sich von diesem Schritt bessere Produktions- sowie Vertriebsbedingungen und betont, dass die kreative Kontrolle nicht aus der Hand gegeben werde. Neben "Rage" arbeiten die Texaner derzeit an "Doom 4" und "Quake Live".





360 Ob aggressives Feindvolk oder Wüstenrennen: Mit Waffengewalt löst Ihr viele Probleme, doch "Rage" bietet auch Alternativen.

RAGE

System	PS3 / 360
Entwickler	**id Software, USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Ego-Shooter**
Termin	**2010**

DAS GEFÄLLT UNS:
» ansprechendes Art-Design
» kein plumper Haudrauf-Shooter
» offene Spielwelt mit Rollenspiel-Elementen
» detaillierte Grafik mit 60 Bildern pro Sekunde...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» die auf PS3 noch nicht konstant erreicht werden

FAZIT » **id, der Spezialist für enge Korridore, entdeckt die große weite Welt: "Rage" würzt Ego-Action mit RPG- und Rennspiel-Anleihen.**



TROPICO 3

Diktator sein ist nicht schwer – Arbeiter bespitzeln, Aufstände niederschlagen und auf dem Palastbalkon dem Volk lächelnd Besserung versprechen.

360 Je besser die Wirtschaft, desto höher das Privatvermögen.

Als Bewohner des nördlichen Europa ist die Südsee für uns das Fenster zum Paradies. Einmal dort Urlaub machen wäre fein. Einmal dort als 'El Presidente' Oberhaupt eines Inselstaates zu sein, kaum vorstellbar – und doch möglich. In der Wirtschafts-Simulation "Tropico 3" kümmert Ihr Euch um das Wohl eines Inselvolkes in den 50er-Jahren – das ist zumindest die offizielle Version.

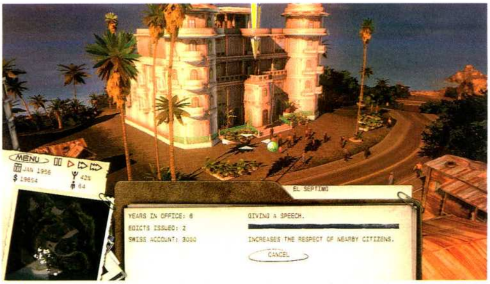
Aus über 60 Gebäuden stampft Ihr ein florierendes Urlaubsdomizil aus dem sandigen Boden. Mietshäuser für Arbeiter, Hotels für Urlauber und Rohstoffstätten wie Ölraffinerien oder Obstplantagen für eine florierende Wirtschaft. Früh steht Ihr vor gewichtigen Entscheidungen: Luxushotel oder mehrere billige Absteigen; Partymeile oder Naturparadies, um Öko-Touristen anzulocken; mit Tabakplantagen Exportgewinne

Partymeile oder Naturparadies für Ökotouristen?

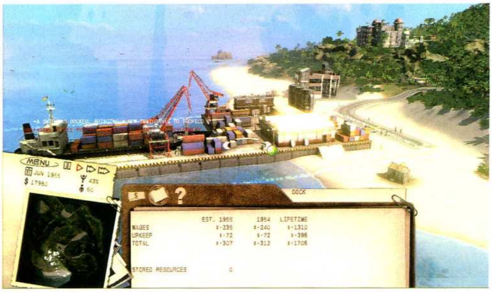
erzielen oder durch Maisanbau die Bevölkerung ernähren?

Die für Aufbau-Titel typischen Produktionsketten finden sich auch in "Tropico", verbergen aber eine taktische Note: Ihr könnt z.B. mittels Holzfällercamps aus den nahe gelegenen Wäldern Holz gewinnen und exportieren, sprich verkaufen. Oder Iht baut ein Sägewerk, verarbeitet das Holz zu Stämmen und zimmert daraus Möbelstücke. Der Profit ist um ein Vielfaches höher, allerdings kosten die Vorleistungen eine Stange Geld. Zudem baut Ihr Gebäude nicht beliebig auf dem Inselparadies. Denn zum einen ist Baugrund knapp und beeinflusst die Kosten (auf Sand baut es sich schlecht), zum anderen dauert jedes größere Bauvorhaben Monate bis zum Richtfest, ist also nicht per Fingerschnips errichtet wie etwa in "Anno". Das liegt daran, dass im ungünstigsten Fall jeweils nur ein Arbeiter auf einer Baustelle verweilt und abends nach Hause latscht. Als Präsident habt Ihr mehrere Möglichkeiten, darauf zu reagieren: Setzt die Priorität bestimmter Gebäude auf 'hoch', verkürzt durch Nachtlager direkt an der Baustelle die Laufwege (abreißen könnt Ihr den Spontanbau später immer noch) oder dreht an der Spieluhr und stellt auf schnellen Vorlauf.

Inoffiziell geht es Euch nur um Euren Machterhalt. Ihr setzt auf Propaganda, lasst unzufriedene Arbeiter mit individuellen Wünschen einsperren, haltet diplomatische Beziehungen zu den USA und der UdSSR, lasst Euch für Atombombentests bezahlen und verdient an überteuerten Baugenehmigungen. *pu*



360 El Presidente steuert Ihr als editierbaren Avatar durch das Inselparadies. Mit der Ansprache zum unterdrückten Volk erhöht Ihr die Arbeitsproduktivität.



360 Der Hafen ist ein Schlüsselgebäude. Hier be- und entladet Ihr Handelsschiffe, heißt Arbeitswillige willkommen und werbt Spezialisten wie Pfarrer und Ärzte an.

NEUN JAHRE ZUVOR

Das erste "Tropico" war anno 2000 ein PC-Verkaufserfolg. Als Anführer einer fiktiven Bananenrepublik habt Ihr für eine funktionierende Wirtschaft gesorgt. Das ungewöhnliche Setting sowie zahlreiche Spitzen auf Fidel Castro hoben den von Take 2 vertriebenen Titel aus der Aufbau-Strategie-Masse hervor. Zwei Jahre später kam der Nachfolger über ein Oberhaupt einer Piratenkolonie – von der Fachpresse gelobt, finanziell aber ein Flop.



System	360
Entwickler	**Haemimont Games, Bulgarien**
Hersteller	**Kalypso Media**
Genre	**Wirtschafts-Simulation**
Termin	**Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
» clevere Mischung aus Aufbauspiel, Wirtschaft, Politik und Lebenssimulation
» 60 Gebäude sowie 'Präsidenten'-Editor
» dynamisches Tages- und Wettersystem
» frei dreh- und zoombare Kamera

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» trotz Tutorial wenig zugänglich
» spärliche Animationen der Insulaner
» Bedürfnisse des Volkes über lahme Balkendiagramme dargestellt

FAZIT » **Die vielen Entscheidungsmöglichkeiten und 'echten' Probleme sind ein Eldorado für Simulationsfans – aber auch nur für diese.**

Hinter den Kulissen von DJ HERO

M! zu Besuch bei FreeStyleGames: Blickt den Entwicklern des vielversprechenden Musikspiels über die Schulter und taucht ein in die Welt von Plattentellern und Crossfadern.

Leamington Spa ist ein Kurort mit rund 45.000 Einwohnern und liegt mitten in England – wortwörtlich, denn ein Baum nordöstlich des Stadtzentrums markiert die geografische Landesmitte. Nicht gerade spektakulär, sagt Ihr? Richtig, doch hier liegt der Hauptsitz eines ambitionierten Entwicklerstudios, das die Musikspiel-Kompetenzen von Activision erweitert. Als einziges deutsches Magazin waren wir vor Ort bei FreeStyleGames und ließen uns in alle Geheimnisse von "DJ Hero" einweihen.

Wer FreeStyleGames bisher nicht kannte, muss sich nicht schämen: Obwohl das Studio bereits 2002 gegründet wurde, fanden nur wenige Spiele den Weg in die Läden (siehe Kasten rechts). Das hinderte das Team nicht daran, ambitionierte Pläne zu schmieden, wie uns Creative Director Jamie Jackson verrät: *"Als wir mit 'B-Boy' fertig waren, dachten wir über das nächste Projekt nach. Das sollte ursprünglich für den Wii sein und alle vier Elemente des Hip-Hop abdecken: DJ, B-Boy, Graffiti und MC. Als wir mit der Entwicklung anfingen, wurde uns bewusst, dass der DJ-Anteil viel mehr Spaß machte, als alles auf einmal zu versuchen. Außerdem stellten wir fest, dass uns dadurch bei der Musik eine viel größere Auswahl offenstand als nur Hip-Hop. FreeStyle hat daraufhin die Idee ungefähr ein Jahr lang selbstständig weiterverfolgt, bevor wir damit bei jemandem vorsprachen. Dann erschien 'Guitar Hero' und wir sahen, was für ein Erfolg das wurde – da war für uns klar, dass wir mal mit Activision und Red Octane sprechen sollten. Dort war man interessiert und so entwickelte sich unser Spiel zu 'DJ Hero'".*

Bei einer Zusammenarbeit mit dem größten Third-Party-Publisher der Welt bleibt es nicht, im September 2008 entschließt sich FreeStyle, dauerhaft der Activision-Familie beizutreten. Die Beweggründe dahinter verrät uns Mitgründer und Commercial Director Chris Lee: *"Activision hat es verdient, ganz oben zu stehen mit seinen talentierten und kreativen Entwicklerstudios. Außerdem arbeiten sie mit dem 'Independent Studio'-Modell. Deshalb hat sich für FreeStyle seit der Übernahme nicht viel geändert. Das Leben geht normal weiter, die Sicherheit und Unterstützung einer großen Firma im Rücken ist praktisch. Alle Firmengründer und Direktoren sind immer noch hier und leiten das Studio auf die Art und Weise, wie sie es sich vorstellen. Es ist aufregend, all die Vorteile zu haben und trotzdem mit unserer bewährten Methode weiterzumachen. Die Zusammenarbeit mit Neversoft und Red Octane ist wie auch die Unterstützung vom Hardware-Team sehr wichtig, weil der DJ-Controller eine fast so große Herausforderung ist wie das Spiel selbst. Das hat uns richtig bewusst gemacht, wie praktisch es ist, Zugriff auf diese Möglichkeiten zu haben."*





Eine große Spielefamilie: In der FreeStyle-Lobby sind alle Mitarbeiter mit Foto verewigt.







01 » Ganz bescheiden: das Klingelschild von FreeStyleGames.
02 » Keine Angst: Im Spiel sind die Menüs nicht so konfus.
03 » Das 'Gameplay Markup' ist der Schlüssel zum Spiel.

Rund 85 Angestellte werkeln bei FreeStyle, aber nicht alle in Leamington Spa: Dort sitzen vor allem die "Techniker", die für die Umsetzung der Ideen in spielbare Software zuständig sind – also Designer, Programmierer und Grafiker. In London tummeln sich über ein Dutzend kreative Kräfte, die sich nur um den Sound von "DJ Hero" kümmern und nicht aus der Branche rekrutiert wurden, sondern sich nebenbei als echte Plattenaufleger und Musiker verdingen. Dazu Jamie Jackson: *"In London haben wir ein riesiges Aufnahmestudio, in dem die DJs mixen. Sie probieren aus, was zusammenpasst und was nicht, auch an echten Plattentellern. Die erfolgreichen Ergebnisse wandeln wir dann in einen 'Level' für das Spiel um. Wir arbeiten eng zusammen, um sicherzustellen, dass der Ton und das Spiel richtig miteinander harmonieren."* Diese bewusste Trennung eröffnet die Möglichkeit, im Umfeld der hippen Metropole gestandene Musiker zu rekrutieren.

Bei der Zusammenarbeit lauern aber auch einige Tücken, wie Chris Lee erläutert: *"Natürlich hatten die meisten der DJs vorher noch nie etwas mit der Entwicklung eines Videospiels zu tun. Das hat seine gute Seiten, denn wenn sie zum Beispiel sagen, 'So soll die Musik klingen und die Erfahrung beim Spieler ankommen', wollen wir einen Weg finden, den Vorschlag sinnvoll umzusetzen. Zugleich müssen wir ihnen Spielmechaniken wie das Einbinden von unterschiedlichen 'Notenmustern' auf den einzelnen Schwierigkeitsgraden vermitteln. Es ist spannend, Leute einzubinden, die sich allein auf die Musik konzentrieren."*

Spielen mit Handarbeit

Zu einem erfolgreichen Musikspiel gehört der passenden Spezial-Controller – bei "DJ Hero" wird mit einer Kombination aus Mischpult und Turntable hantiert. An einem fertigen Modell scratchten und mixten wir einige Songs und können deshalb bestätigen: Das Gerät fühlt sich richtig gut an, reagiert einwandfrei auf die Aktionen des Spielers und ist schnell verstanden (aber nicht einfach zu meistern). Wie lange braucht man, um ein solches Zubehör zu entwickeln? Dazu Jamie Jackson: *"Das grundlegende Layout mit den Knöpfen, Mixregler und dem Plattenteller hatten wir sehr schnell. Als wir mit der Entwicklung anfingen, haben wir Xbox-Pads in meiner Garage auseinandergenommen und mit Holzteilen wieder zusammengesetzt, um Probecontroller zu basteln. Dann entdeckten wir diese Bastelmasse, die man formen und im Ofen härten kann – aus der haben wir Regler und Plattenteller gemacht. Wir waren uns schnell einig, dass wir drei Knöpfe brauchen, die für zwei Platten- und eine Sample-Spur stehen. Dazu kamen der Crossfader und der Plattenteller als Basis. Für das Design des fertigen Controllers nahmen wir die Hilfe von Red Octane in Anspruch, als wir uns Activision anschlossen. Aber alles, was die Funktionalität angeht – wie die Möglichkeit, das Mischpult an beiden Seiten anzustecken oder den Plattenteller zu drehen –, wurde bei FreeStyle erdacht. Das war entscheidend, denn nur so konnten wir sicherstellen, dass beim Spielen das Gefühl richtig rüberkommt. Als wir den ersten Prototypen ausprobierten, stand fest – das passt!"* Natürlich ist das Gerät nicht so komplex wie ein echtes Mischpult, zu einem Detail wollen wir deshalb mehr wissen: Wieso dreht sich der Plattenteller nicht selbst? Auch hierzu hat Jackson eine Antwort: *"Es gab zwei Gründe, die dagegen sprachen. Zum einen hätten motorgetriebene Bauteile die Kosten in die Höhe schießen lassen – wir wollten aber etwas Bezahlbares haben. Zum anderen sitzen ja die Buttons auf dem Plattenteller, das wäre anders nicht gegangen."*

Handwerk in Nahaufnahme

Danach geht es auf zur Studiotour: Die heiligen FreeStyle-Hallen verstecken sich in einem normalen Bürogebäude, dem nicht im Geringsten anzusehen ist, dass darin an einer Musikspiel-Revolution gestrickt wird. Lediglich das (nur provisorisch aufgeklebte) Klingelschild mit dem Firmenlogo gibt einen Hinweis auf die Existenz der Firma. Innen herrscht eine entspannte Atmosphäre, auf zwei Stockwerken feilt das Team an den Fein- »



Chris Lee (Commercial Director)

Die FreeStyle-Werke vor "DJ Hero"

Gerade mal drei Spiele hatte das Entwicklerstudio auf dem Buckel, bevor es sein ambitioniertes DJ-Projekt startete. Zwei davon waren "Buzz! Junior"-Episoden, die für gestandene Zocker kaum interessant sind. Das Erstlingswerk von 2006 gab dagegen schon die spätere Richtung vor: "B-Boy" (siehe Bild) für PS2 und PSP stellte die Tanzeinlagen der Hip-Hop-Kultur in den Mittelpunkt. Das gelang ordentlich, ohne jedoch übermäßig viel Spielspaß zu versprühen – 67% in MAN!AC 10/06 waren die Folge. Im Gespräch mit FreeStyle-Chef Chris Lee wollten wir etwas mehr dazu wissen.

M! Games: "B-Boy" für Sony war Euer erstes Spiel – wart Ihr zufrieden mit dem Resultat?
Lee: Ja, die Entwicklung hat uns viel Spaß gemacht und war für uns die Möglichkeit zu lernen, wie man Musik in Videospiele integrieren kann. Damit Erfahrung zu sammeln und das Studio aufzubauen, erweist sich als der richtige Schritt auf dem Weg zu "DJ Hero".

Wie kam das Spiel bei den Zockern an?



Lee: Ziemlich gut. Besonders aufregend für uns war die Akzeptanz in der B-Boy- und Hip-Hop-Szene. Es gefiel ihnen, dass wir die Kultur sehr authentisch und stimmig umgesetzt hatten.

Ich hatte den Eindruck, dass die 'normalen' Spieler weniger Zugang fanden, weil es zu speziell war. Hat Euch "B-Boy" trotzdem weitergebracht?
Lee: Auf jeden Fall, wir haben daraus Lehren für "DJ Hero" gezogen: Es ist sehr wichtig, etwas zu erschaffen, dass seiner Thematik treu bleibt, aber zugleich zugänglich ist.



04



05





08



09



heiten des Ende Oktober erscheinenden Titels. Auf der oberen Etage besuchen wir zuerst die Abteilungen, die für das Erscheinungsbild zuständig sind. Die Charakterdesigner setzen auf traditionelle Mittel, zu Beginn wurde jeder Digi-DJ mit Bleistift skizziert. Neben prominenten Stars wie DJ Jazzy Jeff oder Grandmaster Flash stehen zehn Original-Kreationen hinter den Mischpults: Anfangs war ein übertriebener Cartoon-Stil im Gespräch, der dann einer realistischeren Darstellung wich. Das heißt nicht, dass die Charaktere deshalb Langweiler geworden sind, denn einige Vertreter blieben mächtig skurril: Mexikanische Maskenwrestler oder kleinwüchsige Parkaträger sieht man in einer gewöhnlichen Disko selten. Auch wenn Ihr während Eurer DJ-Session kaum Zeit haben werdet, auf die Details zu achten, geben sich die Designer viel Mühe. Vieles ist Handarbeit: Die Originalstars wurden nicht gescannt, sondern anhand von Fotos nachgebildet – dazu kommt die Hürde, dass die Vorlagen ihre Alter Egos noch absegnen mussten. Pro DJ verging vom ersten Entwurf bis zur fertigen Ausführung etwa ein Monat, danach standen die virtuellen Plattenaufleger zur Weiterverarbeitung bereit.



Dee Dhanjal (Remixer)

Als Nächstes sorgen die Animateure dafür, dass auf dem Bildschirm etwas los ist, ohne sich groß von der Realität beirren zu lassen – hinter den Plattentellern hampeln echte DJs normalerweise nicht herum. "DJ Hero" nimmt es hier mit der Authentizität nicht ganz so genau und setzt auf künstlerische Freiheiten. Anders als ihre Grafikerkollegen greift die Animations-Abteilung moderne technische Hilfsmittel auf: Per Motion Capturing werden Schauspieler gefilmt und deren Bewegungsdaten verwertet. Während der Aufnahmen durften die Akteure weitgehend ihre Improvisationstalente ausspielen – schließlich sollten für jede Figur u.a. drei spezielle 'Super Moves' gefunden werden. Eine Anekdote aus dem Schaffungsprozess wird uns erzählt: Weil die von FreeStyle ersonnenen Charaktere teilweise recht eigenwillig ausgefallen sind, gab es Bedenken, ob die engagierte Casting-Agentur überhaupt die richtigen Typen auftreiben könnte. Doch egal ob stämmiger Muskelmann oder Rollergirl-Verschnitt ("Sie musste Mischen und Skaten gleichzeitig beherrschen") – sie wurden erstaunlich schnell gefunden. Mit den fertigen Aufnahmen war es allerdings noch nicht getan: Da die virtuellen DJs nicht in allen Fällen realistische Körperproportionen besitzen, mussten die Bewegungspunkte entsprechend adaptiert werden.

Solche Probleme kennen die Architekten der Schauplätze nicht: Egal, ob vom Technoclub inspirierter Tanztempel, Freiluftbühne oder zum Festival-Schauplatz umgekrempelter Parkplatz – weil keine lizenzierte Örtlichkeiten nachgebildet wurden, konnte alles nach eigenem Gutdünken gestaltet werden. Auch hier standen am Anfang handgezeichnete Skizzen, um über die wichtigsten Details zu entscheiden: Wo steht der DJ, wie wird die Tanzfläche eingepasst, was steht sonst noch herum? Beleuchtungsfragen wie die verwendeten Farbschemata und Lightshow-Effekte werden ebenfalls in diesem Stadium festgelegt – jedoch in Abstimmung mit den Designern, die im späteren Verlauf die Elemente mit den Songs abgleichen. Steht alles fest, wird die Umgebung mit moderner 3D-Software zusammengebastelt und dann wieder in die Einzelteile zerlegt, um die Elemente für den Editor-Einsatz tauglich zu machen.

Guter Ton muss sein

Damit verlassen wir die grafische Abteilung und machen uns auf den Weg in die untere Etage, wo die entscheidende Etappe auf dem Plan steht: Wie kommen die Songs ins Spiel und wie werden sie Controller-tauglich gemacht? Hier spielt die Abteilung in London eine große Rolle. In den Studios der englischen Hauptstadt entstehen als Erstes die Remixes – immer zwei Songs werden als Mash-Up kombiniert und perfektioniert. Die Gedanken dahinter teilt uns Remixer Dee Dhanjal mit: *"Unser Spiel ist nicht nur für eine eng abgesteckte Zielgruppe, sondern allgemein für Musikliebhaber, die mal in die Welt eines DJ reinschnuppern wollen – also nicht nur für Rock- oder Hip-Hop-Fans, sondern jeden, der Musik schätzt und erfahren möchte, wie es sich anfühlt, an den Plattentellern zu stehen."* Die kreativen Köpfe arbeiten mit einer Mischung aus normaler Technik und dem Spielcontroller. *"Nach einer gewissen Zeit geht es einem in Fleisch und Blut über, ob ein Remix funktionieren kann oder nicht. Natürlich hat jeder einen Controller zur Verfügung, um an Ort und Stelle auszutesten, ob es sich vernünftig anfühlt"*, so Dhanjal. Dabei werden die ausgeführten Scratches und weiteren Aktionen aufgezeichnet, in Datenspuren umge-

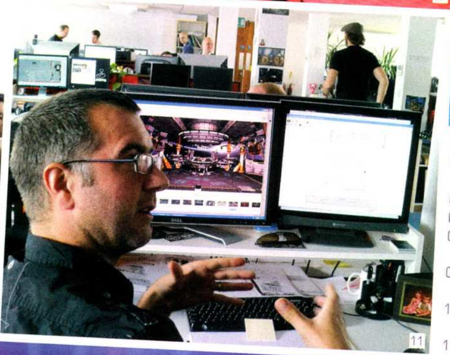






Jamie Jackson (Creative Director)





04 » Neben echten DJ-Promis legen skurrile Kerle auf.
05 » Die Charakterdesigner benötigten rund einen Monat pro Figur.
06 » Hier entstehen die Koop-Tracks mit Gitarrenspur.
07 » Auf der Bühne wird in die Saiten gegriffen.
08 » Ulrich gibt den DJ und darf Hand an den fertigen Controller legen.
09 » Bei der Visualisierung werden zum Schluss alle grafischen Elemente vereint.
10 » Die DJ-Bewegungen wurden per Motion Capture eingefangen.
11 » Das Bühnendesign legt Wert auf viele Details.

setzt und nach Leamington Spa ins Hauptstudio geschickt. Der Knackpunkt daran: Die London-DJs bestimmen nur die höchste Schwierigkeitsstufe.

Nun ist es die Aufgabe der 'Gameplay Markup'-Abteilung, diese Vorgaben in die Spielelogik einzubetten und z.B. dafür zu sorgen, dass die abgefragten Knopfkombinationen zum Beat des Mixes passen. Auch die Umsetzung der Profivorgaben auf niedrigere Schwierigkeitsstufen fällt unter ihre Verantwortung – dass dies ein aufwändiges und wichtiges Unterfangen ist, betont Chris Lee: *"Wir haben viel Konzentration auf das Einsteiger-Level verwandt, bei dem man sich nur mit dem Turntable beschäftigt. Der Crossfader kommt erst auf der mittleren Schwierigkeitsstufe hinzu. Wir denken, dass Anfänger darum mit dem Controller und dem Spielverlauf bald klarkommen und Spaß haben werden. Und sobald das passiert ist, können sie aufsteigen und Neues hinzulernen. Aber der Sound und die Lightshows sind für alle gleich, da wird nichts nur Könnern vorbehalten. Unserer Erfahrung nach steigen die meisten Spieler schnell auf 'Mittel' um, aber uns ist bewusst, dass wir allen die Möglichkeit zum vergnügten Spielen anbieten müssen."* Ist sichergestellt, dass ein Song für jedermann zugänglich ist, geht es noch um die Feinpolitur: Manchmal schleichen sich in die Vorgaben aus London Unsauberheiten ein, die den rhythmischen Fluss brechen und behoben werden müssen. Außerdem stehen Remixer und Bearbeiter im Kontakt, wenn Letztere zum Beispiel bestimmte Passagen als besonders gut spielbar empfinden und vorschlagen, diese im jeweiligen Song noch weiter auszubauen.

Alles an seinem Platz

Ist das geschafft, steht ein letzter Schritt an, der alle Bauteile zusammenfügt: Unter den 'Visual Markups' ist zu verstehen, dass die fertig gemischten Songs und Buttonfolgen mit den Grafikeffekten verknüpft werden. Wann leuchten welche Scheinwerfer oder setzt ein Kameraschwenk ein, wie oft zeigt ein DJ seine Special Moves? Außerdem müssen die Vorlieben der prominenten Plattenmischer berücksichtigt werden. Dazu Dee Dhanjal: *"Ein paar unserer Gaststars haben spezielle Wünsche geäußert, die wir einbauen. Bei DJ Shadow etwa stellten wir den Stil seiner Tour-Videos nach. Besonders bei der Gestaltung ihrer virtuellen Charaktere hatten die Promis ein Mitspracherecht und gaben uns vor, welchen Look und welche Klamotten sie im Spiel haben wollten."* Was hier zusammengestellt wird, erlebt Ihr übrigens unabhängig von Eurem Können, denn auch wenn Ihr Fehler macht, geht der Auftritt wie geplant über die Bühne – lediglich der Sound wird beeinflusst. Die Designer müssen an ihren Rechnern nicht nur kreativ sein, sondern auch den Überblick behalten: Jeder einzelne Effekt wird im Zeitleisten-Editor auf einer eigenen Spur an- und ausgeschaltet. Am Anfang stehen stets die Beleuchtungs- und Kameradetails, danach kommen die Animationen dazu – die liegen zur Voransicht als Videoschnipsel vor, im fertigen Spiel werden sie per Script in Echtzeit ausgelöst.

Damit endet unsere Studiotour, die uns jede Menge Einblicke bescherte, aber auch einige Fragen offen lässt – denn zu wichtigen Aspekten wie dem Aufbau des Karriere-Modus oder großen Teilen der umfangreichen Songliste (rund 100 Mash-Ups wurden aus 80 Titeln erstellt) wollten uns die Macher nicht allzu viel verraten. Immerhin konnten wir neben normalen Mixes auch einen der speziellen Gitarren-Tracks ausprobieren, bei dem Saitenzupfer in altbekannter "Guitar Hero"-Manier mitmachen. Wie es zu diesen kam, erklärt Chris Lee: *"Wir haben daran bereits gearbeitet, bevor wir zu Activision kamen. Unser Glück ist aber, dass einige Leute im Team vorher an Zusatz-Downloads für 'Guitar Hero' gewerkelt haben. Auf ihrer Erfahrung konnten wir aufbauen, wenn es etwa um die Entscheidung ging, bei welchen Mixes ein solches Duett funktionieren könnte. Oder ob wir sicherstellen können, dass die Spielerfahrung weiter funktioniert, und ob der Sound passt, wenn man etwa die Beastie Boys mit den Foo Fighters kreuzt. Wir sind sehr stolz auf die zehn Tracks, denn das macht die Sache zu einem geselligeren Erlebnis."*

Als wir uns wieder in Richtung Flughafen aufmachen, nehmen wir ein gutes Gefühl mit: Bei FreeStyleGames sind Leute am Werk, denen ihre Schöpfung wichtig ist und die wissen, worauf es ankommt. Vom kalkulierten Ausbeuten einer Marke kann hier keine Rede sein – "DJ Hero" hat das Zeug, dem Musikspielmarkt frischen Wind einzuhauchen. *us*



Alles im Griff: Der fertige Controller wird schwarz.

Wer hat's erfunden



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal begeben wir uns in...

Parallelwelten

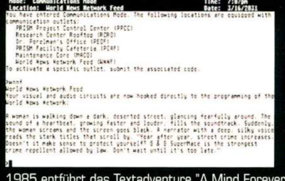
Sobald wir Konsolen einschalten oder via PC durchs World Wide Web surfen, begeben wir uns in eine Welt, die parallel zur realen existiert. Ob und inwieweit zwischen diesen beiden Seiten Wechselwirkungen bestehen, überlassen wir an dieser Stelle Medienwirkungsforschern und Cyberpunk-Autoren wie William Gibson. Dessen Roman "Neuromancer" findet 1986 seinen Weg auf diverse Heimcomputer. 1985 behandelt das Textadventure "A Mind Forever Voyaging" das gleiche Thema: Eine Person klinkt sich in den Cyberspace ein und die Grenzen zwischen Realität und Virtualität verschwimmen – ein Motiv, das nicht zuletzt die "Matrix"-Trilogie massenkompatibel verarbeitete. Doch wir forschen nach der ersten Parallelwelt innerhalb eines Videospiels, bei dem der Spieler freiwillig zwischen den Welten wandelt, um sich Vorteile zu verschaffen. Aktuelles Beispiel: Samus Arans zweites Abenteuer der "Metroid Prime Trilogy"setzt auf den Wechsel zwischen Licht- und Schattendimension des Planeten Aether, die sich gegenseitig beeinflussen.

Der Gedanke an "Silent Hill" liegt nahe, doch in den meisten Episoden bestimmen die Storyschreiber den Zeitpunkt des Wechsels. Somit handelt es sich hierbei nur um einen dramaturgischen Kniff. Lediglich in "Silent Hill Origins" entscheidet der Spieler über den Zeitpunkt des Seitenwechsels. Ist etwa das Vampir-Abenteuer "Soul Reaver" (1999) die Antwort auf unsere Frage? Protagonist Raziel wechselt nach Belieben auf die Spektralebene, wo er sich heilt und anderweitig unpassierbare Wege nimmt. Nein, denn bereits 1991 hüpft Zipfelmützen-Fan Link auf dem Super Nintendo per Handspiegel hin und her und löst Rätsel. Der erste Titel, bei dem ein freiwilliger Sprung auf die andere Seite Vorteile bietet, erscheint 1987 für das Famicom Disk System: In Japan als "Yume Koujou Doki Doki Panic" bekannt, wird das Hüpfspiel mit neuem Look als "Super Mario Bros. 2" weltweit berühmt. Der Spieler erschafft auf Wunsch via Wunderlampe bzw. Erlmeyerkolben Türen und betritt eine Schattenwelt, um Münzen zu sammeln oder durch geheime Warpzonen Abschnitte zu überspringen. *mh*

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Die Vorreiter



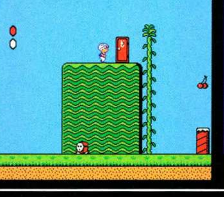


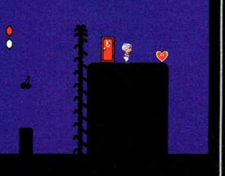
1985 entführt das Textadventure "A Mind Forever Voyaging" in den Cyberspace, "Neuromancer" folgt 1986.

Yume Koujou Doki Doki Panic

Weltenwandler

Erscheinungsjahr: **1987**
Hersteller: **Fuji Television**
System: **Famicom Disk System**





Zelda: A Link to the Past



Soul Reaver



Silent Hill Origins



SPIELE-TEST

M!

Entwickler	**M!-Team, Deutschland**
Hersteller	**Cybermedia Verlag GmbH**
Termin	**letzter Freitag im Monat**
Preis	**4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS 99

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	1 von 10

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschand-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.

Punkte	Bedeutung
100	Perfekt – diese Wertung vergab M! bislang nicht
90-99	Tadel- und zeitlose Spitzenspiele
80-89	Sehr gute Spiele
70-79	Gute Spiele
60-69	Gut, aber mit Mängeln
50-59	Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente
40-49	08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln
30-39	Mängel überwiegen
20-29	Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich
0-19	Katastrophale Spiele

M! HIT

DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Need for Speed SHIFT (PS3)
Hört zurzeit: Billy Talent III, Killswitch Engage


"SUPER"

Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
Spielt zurzeit: Eternal Sonata (360), Trials HD (360), DiRT 2 (PS3)
Hört zurzeit: von Sido bis Savas


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: Trials HD (360)
Sieht zurzeit: Battlestar Galactica Season 4.5 (DVD)


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: unzählige Gradius-Episoden
Sieht zurzeit: Martyrs, Tokyo Gore Police
Hört zurzeit: Dark Fortress – Eidolon


"LAHM"

Philip Ulc
Experte für: Action, Casual Games, Sportspiele, Strategie
Spielt zurzeit: DiRT 2 (360); NHL 10 (360)
Hört zurzeit: Kasabian – The West Ryder Pauper Lunatic Asylum


"MÜLL"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Age: Origins (360),
Hört zurzeit: Qntal – V: Silver Swan The Producers Soundtrack


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dissidia: Final Fantasy (PSP) Rolando 2 (iPhone)
Hört zurzeit: Motörhead – Motörizer

Need for Speed SHIFT

PS3 360 PSP Rennspiel USK 6

M! HIT



PS3 Wer zu ruppig fährt, muss mit Konsequenzen rechnen: Ist der Schaden aktiviert, wird Eure Windschutzscheibe bei Rempeleien sichtbar in Mitleidenschaft gezogen.

Das ist konsequent: Nachdem Electronic Arts' Dauer-Raserei "Need for Speed" angesichts von Ermüdungserscheinungen beim Stammentwickler EA Black Box immer mehr in der Kritik stand, darf nun bei gleich zwei neuen Anläufen frisches Blut ran: Für Nintendo-Hardware steht im November "NITRO" an, auf PS3 (sowie Xbox 360 und PSP, doch für diese Systeme erreichten uns bis Redaktionsschluss keine Testfassungen) wird mit "SHIFT" schon jetzt Gas gegeben.

Hier haben vermeintlich coole Straßenrennen durch hippe Großstädte im Rahmen einer leidlich originellen Handlung mit B-Schauspielern und Modepüppchen ausgedient, nun steht richtiger Rennsport im Fokus. Das wird gleich zu Beginn nachhaltig verdeutlicht: Dynamisch geschnittene Rennszenen stimmen auf kommende Aufgaben ein, bevor die erste Proberunde beginnt. Bei der flitzt Ihr mit einem Leihwagen in Brands Hatch los und das Spiel schätzt derweil Euer Fahrkönnen ein. Während blutige Anfänger dank starken Lenk- und Bremshilfen kaum von der Piste fliegen können, steht es wagemutigen Piloten frei, selbst gängige Funktionen wie ABS und Traktionskontrolle abzustellen. Egal, welches Setup Ihr wählt – das Fahrverhalten bleibt nachvollziehbar und fordernd zugleich und erinnert mehr an ein "Forza" als an sämtliche Serien-Vorgänger. Dessen solltet Ihr Euch bewusst sein – wildes Drauflosrasen und hektische Lenkbewegungen bringen in "SHIFT" keinen Erfolg mehr.

Nah dran am echten Leben

Der gehobene Anspruch spiegelt sich im Wagensortiment wider: Über 60 Boliden stehen parat. Mit kleinen Audis und BMWs fährt es sich vergleichsweise gemütlich, während PS-Monster von Porsche, Bugatti oder Lamborghini gewaltig Zug haben und viel Feingefühl verlangen, um ihre Leistungskraft zu bändigen. Tempofans mit Sammlertrieb mögen sich eine größere Auswahl wünschen, für den ordentlichen Rennbetrieb ist aber mehr als genug vorhanden. Nicht fehlen dürfen reichhaltige Tuning-Optionen: Im technischen Bereich bieten sich Einstellmöglichkeiten für Simulationsfans, während Lack- und Vinylbearbeitung ähnlich viel Spielraum lassen wie in "Forza".

Euer Karriereziel ist wenig originell, aber herausfordernd: Qualifiziert Euch bei Rennen in verschiedenen Leistungsklassen für die große Tour, um der "Need for Speed"-Champion zu werden. Neben normalen Platzierungsläufen und Meisterschaften tretet Ihr zu Zeitrunden an: Dabei tummelt sich das ganze Teilnehmer-



Matthias Schmid

"GUT"

Ich bin mir nicht sicher, ob die neue, realistische Ausrichtung der Serie eine gute Entscheidung ist: Brauche ich noch einen simulationslastigen Raser auf echten Rennstrecken? Klar sind auch Fantasiekurse dabei, die fallen mir aber teils zu bieder aus. Ein Lob dagegen für die grafische Inszenierung der Originalpisten – Spa z.B. sah noch nie so gut aus. Ein Rennspieltraum, in der famosen Cockpitsicht mit Tempo 300 durch die Eau Rouge zu brettern und die Bodenwellen zu fühlen. Das anspruchsvolle Fahrverhalten ist ohnehin gelungen, lediglich die Bremshilfe kommt mir auf 'schwach' schon zu stark vor. Zum Schluss noch ein Tipp an die Entwickler: Macht die 'Quick Races' von Anfang an verfügbar! Wenn ich bei einem Kumpel bin und ihm die tolle Optik zeigen möchte, will ich nicht zuerst 15 Minuten Karriere-Modus absolvieren...



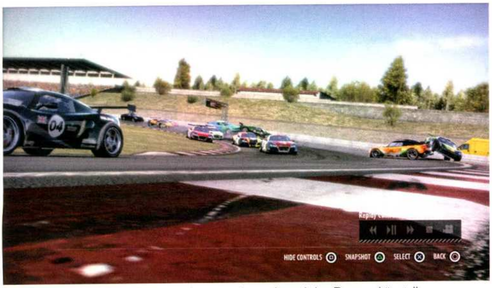
PS3 Die altehrwürdige Nordschleife darf im Streckensortiment nicht fehlen: Speziell mit hochgezüchteten Sportboliden wird die Fahrt zum Abenteuer.



Oliver Schultes

"SUPER"

Mal ehrlich: Wer braucht in einem Rennspiel schon holprige Schauspieler und prollige "Pimp my Ride"-Attitüde? Die simulationslastige Neuausrichtung trifft dagegen genau meinen Geschmack: "Shift" eroberte mit einem hervorragenden Fahrgefühl (vor allem aus der dynamischen Cockpit-Perspektive) mein Raserherz im Sturm. Die Grafik ist ansehnlich, die Motorensounds sind überzeugend und die Gegner bissig genug, um zu motivieren. Verbesserungswürdig finde ich hingegen die vielen Menüs mit ihrem Info-Overkill.



PS3 In den schmucken Wiederholungen oder während der Rennen könnt Ihr sogar Fotos schießen, diese jedoch nur auf den EA-Servern ablegen.



PS3 Je schwerer die Unfälle, desto stärker die Sichttrübung: Verschwommenes Bild und Schwarz-weiß-Färbung sind bei Crashes die Folge.



PS3 In London heizt Ihr mit Vollgas durch die Innenstadt der Metropole. Auslaufräume sind Mangelware, dafür fahrt Ihr an bekannten Wahrzeichen der Stadt wie dem Millennium Eye vorbei.

MADE IN ENGLAND

Für den Neuanfang von "Need for Speed" entschied sich Electronic Arts, über die eigenen Studiogrenzen hinaus zu suchen, und verpflichtete die englischen Rennspielprofis Slightly Mad Studios. Hinter dem neuen Team verbergen sich alte Hasen, die auf dem PC für mehrere Teile der hochgelobten "GTR"-Simulation verantwortlich zeichneten. Einmalig in der Seriengeschichte ist dieses Vorgehen von Electronic Arts übrigens nicht, denn schon einmal wurde "Need for Speed" an externe Entwickler vergeben: Der letzte PSone-Teil mit dem Untertitel "Porsche" enstand 2000 in Frankreich bei den Eden Studios, die mit "V-Rally" bekannt wurden.

SLIGHTLY MAD STUDIOS

feld auf einmal auf dem Kurs und versucht wie Ihr, innerhalb einer vorgegebenen Minutenzahl die Bestzeit aufzustellen. An frühere Zeiten erinnern die Driftwettbewerbe: Auf kurzen Teilstrecken schleudert Ihr Euren Boliden um Kurven und werdet nach Kriterien wie Driftwinkel und Fahrzeugkontrolle bepunktet. Dafür braucht Ihr ein sensibles Händchen, denn in dieser Disziplin neigen die heckgetriebenen Autos besonders schnell zum Ausbrechen.

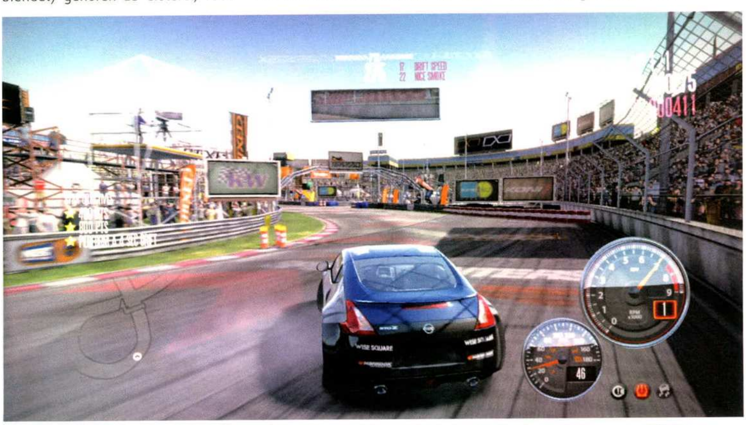
Meriten verdient Ihr Euch nicht nur durch gute Platzierungen, eine zentrale Rolle spielen die Fahrerpunkte. Nahezu jede Aktion, die Ihr hinter dem Lenkrad sitzend vollführt, wird in einer von zwei Kategorien gezählt: Präzision und Aggression. Saubere Überholvorgänge oder das Einhalten der Ideallinie (die Ihr wahlweise auf dem Asphalt einblendet) gehören zu ersterer, rüde Rempler oder konsequentes Ausnutzen des Windschattens zu letzterer. Damit steigert Ihr nicht nur Euren Level, mit dem Ihr Belohnungen wie neue Lackierungen, Garagenstellplätze oder Sponsorengeld kassiert beziehungsweise Einladungen zu speziellen Rennen erhaltet. In den meisten Rennen erarbeitet Ihr Euch so zusätzliche Sterne, die für die Zulassung zu höheren Rennklassen entscheidend sind. Nebenbei ergattert Ihr Abzeichen: Diese sind für den Fortschritt nicht relevant, aber als unterhaltsame Motivationshilfe genau richtig, weil z.B. katalogisiert wird, wenn Ihr einzelne Kurven jeder Piste ideal gemeistert habt.



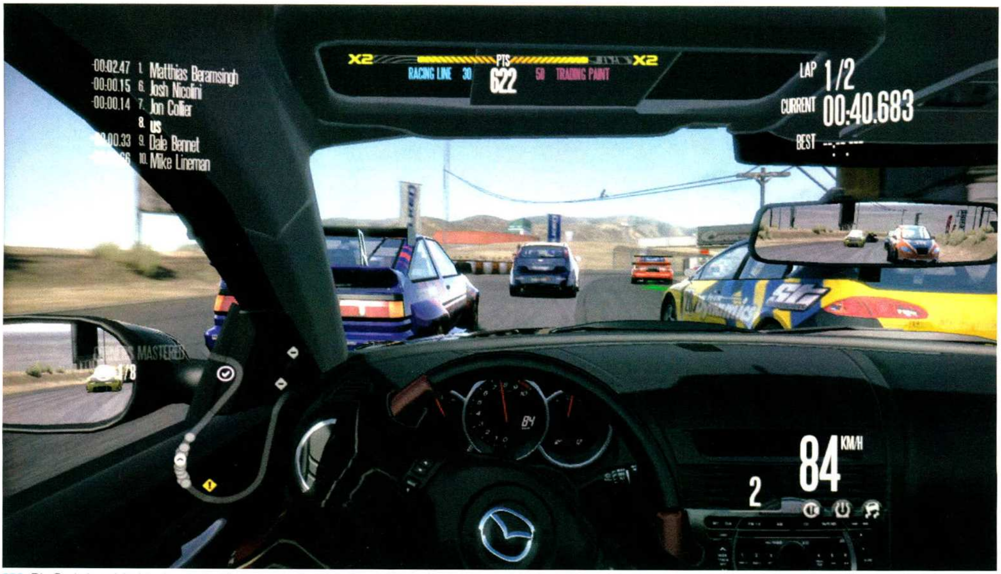
Philip Ulc

"GEHT SO"

Der populäre Name "Need for Speed" wird genutzt, um eine Rennsimulation zu pushen, die radikal alles anders macht, wofür die Serie einst stand: keine Story, keine Schauspieler, keine aufgemotzten Luxusschlitten und keine Landstraßen oder städtischen Highways. So opulent der Rennzirkus in Szene gesetzt ist und so toll sich die Boliden steuern, für mich rast der "SHIFT"-Ausflug an der Zielgruppe vorbei - auch wenn die letzten "NfS"-Episoden meilenweit von einem guten Rennspiel entfernt waren, wie "SHIFT" eines ist.



PS3 Eure wilde Seite lasst Ihr bei den Driftwettbewerben raus: Mit antriebsstarken Boliden durch die Kurven zu schlittern, erfordert aber ein ordentliches Maß an Feingefühl, sonst sammelt Ihr kaum Punkte.



PS3 Die Cockpitansicht ist ebenso detailgetreu wie übersichtlich und lockt damit sogar passionierte Außenperspektiven-Raser ins Innere der Vehikel.

Neben der Vehikelauswahl stimmt das Streckensortiment von "SHIFT": In 19 Orten zeigt Ihr Euer Können auf 37 Strecken, die ein breit gefächertes Spektrum abdecken. Ihr befahrt reale Pisten wie Brands Hatch, Donington, Laguna Seca und Spa ebenso wie einige Stadtkurse in London und Tokio sowie ein Quartett von High-Speed-Ovalen – auch die Nordschleife fehlt nicht. Unterschiedliche Wetterbedingungen gehen dem neuen "Need for Speed" ab, dafür wurden jedem Ort drei Tageszeiten (aber keine Nacht) mit entsprechenden Lichtverhältnissen spendiert.

Grafisch setzt "SHIFT" neue Serienmaßstäbe: Die Fahrzeugmodelle erfüllen auch gehobene Ansprüche, jedes Vehikel hat sein eigenes Cockpit mit sämtlichen Details – das vermittelt ein überzeugendes Fahrgefühl. Bei der Streckenmodellierung brachten die Entwickler das Kunststück fertig, selbst die im normalen Leben teils wenig spannenden Umgebungen der realen Kurse lebendig wirken zu lassen. Im Gegenzug wurden die Fantasiepisten nicht mit Gimmicks überfrachtet, was für ein stimmiges Gesamtbild sorgt.

Bleibt eine entscheidende Frage, die "Need for Speed" seit jeher begleitet: Ruckelt das Geschehen? Bis auf wenige Situationen, wenn sich etwa ein volles 16er-Fahrerfeld auf kleinem Raum drängelt, können wir mit einem "Nein!" antworten. Fast immer bleibt die Bildrate stabil und fällt selbst bei kurzen Einbrüchen nie unangenehm auf – ein himmelweiter Unterschied zu den letzten paar Episoden.

Anders – und besser

Nüchtern betrachtet ist "Need for Speed SHIFT" das bislang beste Rennspiel, das den Seriennamen im Titel trägt – allerdings mit einem ganz anderen Ansatz als die Teile, mit denen sich die Marke zum Dauerbrenner entwickelte. Seid Ihr aber gewillt, den Wandel zum ernsthaften, mit reichlich Simulationsansätzen versehenen Raser mitzugehen, ist hochkarätige Vollgasunterhaltung garantiert. *us*



PS3 Als zweiter Stadtkurs-Schauplatz ist Tokio im Angebot: Allerdings flitzt Ihr nicht durch die Straßen der japanischen Metropole, sondern duelliert Euch im Hafenbereich an den Docks.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

"Need for Speed" konnte nichts Besseres passieren, als aus den Fängen seiner bisherigen Macher befreit zu werden. Das Konzept des neuen Teils weicht so drastisch von den Vorgängern ab, dass sich mancher Serienfan verprellt fühlen dürfte. Doch wer nichts gegen etwas Anspruch bei seinen Rennspielen hat, erlebt sein blaues Wunder – im positiven Sinn. "SHIFT" setzt auf Realismus, ohne darüber den Fahrspaß zu vergessen oder Einsteiger zu vernachlässigen. Das Autosortiment bietet für alle Geschmäcker etwas, auch die Streckenauswahl passt: Im Gegensatz zu Matthias gefallen mir die Fantasiestrecken nicht weniger gut als die echten Kurse. Eingebettet ist das Ganze in eine motivierend gestaltete Karriere und eine sehenswerte Grafik, die nur ausgesprochen selten von kleinen Rucklern gestört wird. Abgesehen von den langen Ladezeiten ist "SHIFT" ein starkes Rennsport-Paket.

Entwickler	**Slightly Mad Studios, England**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**17. September**
Preis	**70 Euro**

Unterstützt » **bis 12 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » neue, simulationslastige Ausrichtung
- » reizvolles Fahrerwertungssystem
- » 37 Strecken an 19 Schauplätzen
- » über 62 Autos
- » installiert 2,5 GB auf der Festplatte

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**87**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Ehrenrettung gelungen: Das neue "Need for Speed" lässt optisch und spielerisch seine Vorgänger am Auspuff schnuppern.**

G.I. Joe – Geheimauftrag Cobra

360 Wii DS PS2 PS3 PSP Action 16 12



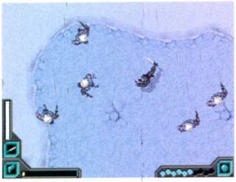
360 Manche Gegner sind immun gegen Fernkampfwaffen – erledigt sie auf die alte Art und Weise und gebt ihnen mit Händen und Füßen eins auf die Mütze.

Der gemeine Zocker steht Lizenztiteln und insbesondere Filmumsetzungen üblicherweise skeptisch gegenüber – zu Recht, sind doch die meisten Vertreter spielerischer Käse. "G.I. Joe" macht da keine Ausnahme und fügt sich nahtlos in das Lizenz-Einerlei ein.

Zu Beginn eines Levels wählt Ihr aus bis zu zwölf sehr ähnlichen Charakteren ein Duo aus, welches das Level bestreiten soll. Begleitet von der Story aus dem Kinostreifen rennt Ihr durch lineare 3D-Areale und schießt alles platt, was Euch in den Weg kommt. Für etwas Variation im Baller-Einerlei sorgen Spezialattacken, die aber selten sinnvolle Verwendung finden. Hinter Mauern versteckt Ihr Euch, um Euch zu schützen und die Lebenspunkte aufzufrischen. Indem Ihr Feindvolk plättet, erhaltet Ihr Zugang zum aus dem Film bekannten "Speed Suit", der Schnelligkeit und Angriffstärke erhöht – allerdings solltet Ihr auch dann nicht einfach nur durch die Levels fetzen, denn versteckte Objekte schalten Skizzen und Bonusmissionen frei. Das Spiel ist auf den Heimkonsolen identisch, wobei die Xbox-360-Version grafisch die Nase vorn hat – hübsch schaut es jedoch auch dort nicht aus. Auf DS seht Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive, der Spielablauf gestaltet sich aber ähnlich dröge wie auf den großen Konsolen: Laufen, ballern – das war's auch schon. *ap*



Wii Doppelte Feuerkraft: Ein KI-Partner steht Euch immer zur Seite.



DS Auf dem Handheld fällt es auf: Ihr trefft auf immer gleiche Doof-Gegner.



"LAHM"

Andreas Polachowski

"Das ist ja ein Spielprinzip aus den Neunzigern!", meinte Philip, als er das Spiel für wenige Minuten sah – und er trifft den Nagel auf den Kopf; heutzutage kann man mehr erwarten. Ihr putzt die unterbelichteten Gegner weg, rennt weiter und öffnet ein mit Lasern versperrtes Tor – Abwechslung sieht anders aus, da retten selbst die versteckten Gegenstände in den Levels nichts. Technisch wäre ebenfalls mehr gegangen: Auf keiner Konsole beeindruckt die Grafik, die Xbox-360-Version wird zudem von Tearing geplagt. Bitter für Filmfans: Die Synchronisation ist mies, die Originalsprecher lassen sich nicht hören. Ein weiterer Fall von "Filmumsetzung, die es in der Art nicht gebraucht hätte".

Entwickler	**Parker Bros., USA**
Hersteller	**Electronic Arts**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» Koop-Modus auf den großen Konsolen
» dumme Gegnerhorden, gepaart mit geringer Spieltiefe
» versteckte Gegenstände schalten Bonusmissionen und Konzeptskizzen frei

SPIELSPASS

Singleplayer	4 von 10	360
Multiplayer	5 von 10	**45**
Grafik	4 von 10	
Sound	4 von 10	
Singleplayer	4 von 10	Wii
Multiplayer	5 von 10	**43**
Grafik	4 von 10	
Sound	4 von 10	
Singleplayer	3 von 10	DS
Multiplayer	–	**38**
Grafik	4 von 10	
Sound	3 von 10	

FAZIT » **Doofe KI, lahmes Spielprinzip und altbackene Technik katapultieren "G. I. Joe" in unterdurchschnittliche Spielspaßregionen.**

SEIT ÜBER 15 JAHREN DER SPEZIALIST FÜR VIDEOGAMES

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY
SHOP:HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING
TEL: 0201-777225

Jetzt auch 24 Std.ONLINE SHOPPING
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

RIDDICK (18) uncut XB 360/PS3 je 59,95 dt.Texte
RED FACTION GUERILLA (18) XB 360 /PS3 uncut je 59,95
HALO 3 ODST XB360 Collectors Edt. Inkl. Pad ab Sept.
WET (18) uncut XB360/PS3 ab Sept.
R. EVIL 5 (18)uncut 59,95 PS3/XB360steelbook 79,95 Collectors Edition 119,95
F.E.A.R 2 (18) dt. Ps3/XB360 je 59,95 dt.Texte/Sprache
BATMAN dt. 360/PS3 BATMAN Collectors
NINJAGAIDEN Sigma 2 Ps3 uncut ab Sept. Collectors Edt. ab Sept.
NEED SPEED SHIFT(dt.) Xb360 / PS3 ab Sept.
MARVEL ALLIANCE 2 Ps3 / Xb360 ab Sept.
Call of Juarez BoB.(18)uncut Xb360/PS3 dt.Texte/Sprache je 69,95
WiiSportsResort Wii inkl. WiiMotion Plus 49,95

Lösungsbuch erhältlich

WOLFENSTEIN dt.Version(18) Ps3 / XBOX360 je 69,95

NINTENDO WII-WII-WII
WII inkl WiiSporets 249,95
Animal Crossing 49,95
Disaster dt. 49,95
Final Fantasy Crystal Chr. 49,95
Smash Bros dt. 49,95
Fire Emblem dt. 49,95
Indiana Jones dt. Juni
Harvest Moon dt. 39,95
MARIo KART inkl Lenkrad 49,95
Metroid 3 Coruption dt. 49,95
WiiSportResort MotionPlus 49,95
TENCHU PAL (18) 49,95
Star Wars Unleasjhed PAL 49,95
PAPER MARIO dt. 49,95
WII Hit des Monats
THE Conduit uncut Collectors Edt.

XBOX360 GAMES
AloneintheDark uncut(18) 29,95
BIOSHOCK uncut(18) 39,95
Call of Duty 5 (dt)(18) 69,95
DIRT 2 dt. Sept.
Fallout 3(dt) 69,95
FAR CRY 2 PALuncut(18) 29,95
GrandTheftAuto IV uncut 49,95
Ghostbusters dt.Texte 69,95
HALO 3 Collectors (18) 69,95
HALO Wars Collectors 74,95
Left 4 Dead (dt) (18) 59,95
Midnight Club LA PAL 49,95
Mega DriveCollection PAL 39,95
Prince of Persia 29,95
SAW uncut (18) Sept.
SACRED 2 dt. 69,95
Silent Hill uncut (18) 59,95
Tales of Vesperia dt.Texte 59,95
Star Ocean Coll. dt.Texte 79,95
Tomb Raider Underworld 29,95
UFC 09 PAL uncut 59,95

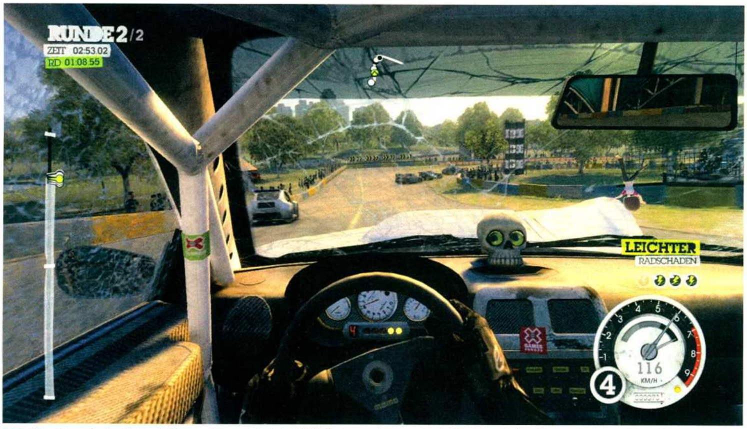
PLAYSTATION3 80 399,95
BIOSHOCK uncut (18) 39,95
Bionic Commando PAL 59,95
DIRT 2 dt. Sept.
Grand Theft Auto IV uncut(18) 49,95
FAR CRY 2 PAL uncut 29,95
FALLOUT 3 (dt) 69,95
Ghostbusters dt. 69,95
KILLZONE 2 uncut /steelbook) 69,95
Mega Drive Collection PAL 39,95
Prince of Persia 29,95
RESISTANCE 2 uncut(18) 59,95
SOCOM inkl Headset 59,95
SAW uncut (18) Sept.
Silent Hill uncut (dt.Texte) 59,95
Street Fighter PAL 54,95
UFC 2009 PAL 59,95
Tomb Raider Underworld 29,95
HAZE uncut engl nur 29,95
SOCOM inkl. Headset 59,95

BESTELLHOTLINE: 0201-777235
Versandkosten 4,00 EURO zzgl 2,00 EURO NN Geb. oder Vorkasse 3,00 EURO -DHL oder POST
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Warenzeichen Dritter werden anerkannt. Alle Preise in Euro
Alle Preise inkl. Gesetzlicher Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten-14 tägiges Rückgaberecht(nur versiegelt
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
BANKVERB: SPARKASSE H.-R.V. BLZ 33450000 KTO: 42317701
INHABER: ZEGLIS GBR - UNCUT GAMES FÜR KONSOLEN UND PC

Colin McRae DiRT 2

PS3 360 Wii PSP DS Rennspiel USK 6

M! HIT



360 Die dynamische Cockpit-Perspektive wirkt bei "DiRT 2" besonders spektakulär. Als witzige Gimmicks könnt Ihr auf dem Armaturenbrett und am Spiegel bewegliche Objekte festmachen – bei der Xbox-360-Fassung sogar Euren Avatar.



"SUPER"

Philip Ulc

Mit dem ersten "DiRT" hat sich die Colin-McRae-Serie von ihren Simulations-Wurzeln gelöst und in rasanten Action-Fahrspaß gewandelt. Diesem Pfad folgt nicht nur der Nachfolger, sondern verbreitert ihn auch zielgruppengerecht – und packt mich damit ein zweites Mal. Ich gestehe, dass ich als Trendsport-Fan anfällig bin für das 'coole' Setting mit Stars wie Pastrana, Mirra oder Block sowie den feinen Soundtrack. Von allen Rennsportserien schätze ich zudem die Rallyes wegen ihrer Dynamik am meisten. Die gelungene Mischung der Rennvarianten begeistert mich daher auf Anhieb, nur erkenne ich wegen kryptischer Symbole oft nicht, welcher Renntyp mich erwartet – da hätten die Entwickler stärker auf Übersichtlichkeit als auf Style setzen sollen. Das ist aber nur ein Tropfen Kritik auf einen glühend heißen Kühlergrill.

Nachdem 2008 die Asphaltraserei "GRiD" als Codemasters-Vorzeigerennspiel an der Reihe war, startet diesen Herbst der Offroad-Vertreter "Colin McRae DiRT 2" durch. Die seit 1998 etablierte Serie wurde mit dem letzten Teil neu ausgerichtet und setzt seitdem nicht mehr ausschließlich auf klassische Rallye-Komponenten, sondern erweitert das Disziplinen-Spektrum um zahlreiche andere Querfeldein-Varianten. Der insgesamt siebte Teil entwickelt dieses Konzept konsequent weiter: Von den gut 40 Pisten sind nur noch etwa ein Drittel für die traditionellen Zeitfahrten mit Co-Pilot-Unterstützung gedacht, auf den meisten anderen tretet Ihr bei ruppigeren Rennformen an und duelliert Euch dabei mit bis zu sieben Kontrahenten.

Weil der Namensgeber zwangsläufig nicht mehr an Bord sein kann, habt Ihr es diesmal mit schrägeren Motorsportlern zu tun (siehe Kasten), was sich auch in der frischen "DiRT-Tour" widerspiegelt: Bei der reist Ihr rund um die Welt, sammelt in 100 Wettbewerben Preisgeld und Erfahrungspunkte mit dem großen Ziel, bei den X-Games in den USA zu triumphieren.

DIE NEUEN HELDEN

Der eigentliche Namensgeber von "DiRT 2" tritt aus tragischen Gründen nicht mehr in Erscheinung: Colin McRae kam im September 2007 bei einem Helikopterabsturz ums Leben, die Offroad-Raserei behält aber mit Segen der Hinterbliebenen ihren Titel. Die jetzige Ausrichtung orientiert sich zumindest teilweise an McRaes später Karriere, als er u.a. bei den X-Games antrat. Von den sieben Originalfahrern in "DiRT 2" hat ein Trio auch hierzulande einen gewissen Bekanntheitsgrad, der aber mehr auf ihren Aktivitäten außerhalb des Rallye-Sports fußt: Travis Pastrana (oben) gilt als einer der besten Freestyle-Motocross-Fahrer und führt die wilde MTV-Stuntshow "Nitro Circus" an. Dave Mirra (Mitte) genießt den Ruf eines 'Tony Hawk des BMX", während Ken Block (unten) hauptberuflich der Chef der Modefirma DC Shoes ist.







Ab auf die Piste

Je höher Euer Erfahrungslevel steigt, desto mehr Schauplätze und Wettbewerbsarten werden freigeschaltet. Raid-Läufe in Trucks oder Buggys kennt Ihr bereits vom Vorgänger, nun haben die Pisten aber teilweise Abzweigungen, zwischen denen Ihr Euch entscheiden müsst. Neu dazu kommen z.B. die 'Trailblazer'-Rennen, bei denen Ihr wie in einer Rallye losbrettert, jedoch ohne Beifahrer-Hilfe und mit schnelleren Boliden. Hier und in der traditionellen Variante gibt es eine kleine, aber relevante Neuerung: Ihr absolviert Eure Fahrt nicht mehr alleine, stattdessen treten alle Teilnehmer durch einen Staffelstart hintereinander an. Es kann also vorkommen, dass Ihr auf langsamere Konkurrenten auflauft und sie überholen müsst.

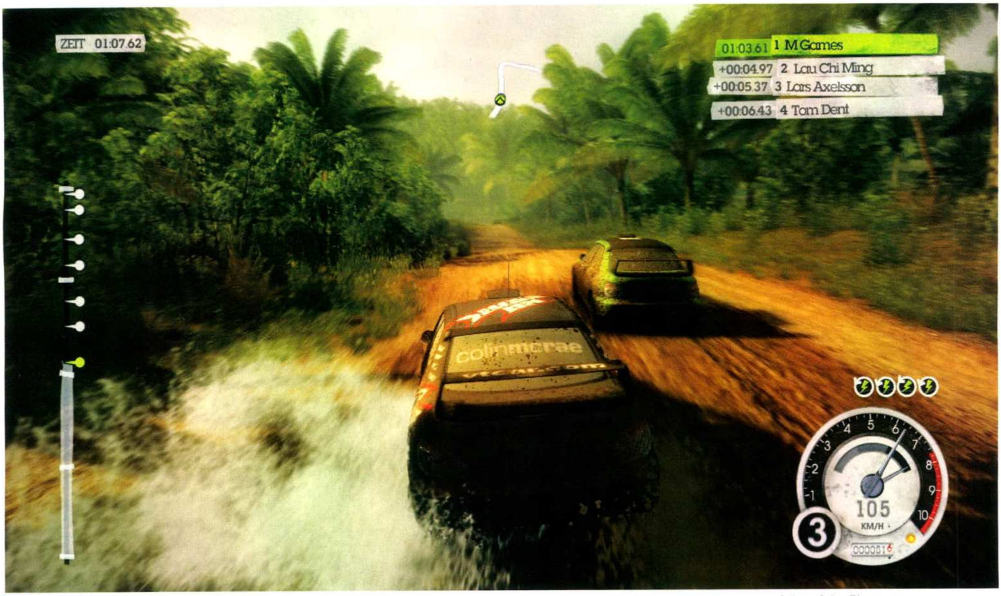
Rundkursrennen werden erweitert um Varianten wie 'Ausscheidung' (nach bestimmten Zeitintervallen wird der Letzte eliminiert) und 'Dominanz' (es gibt Punkte für Platzierung, aber auch die erzielten Sektorzeiten). Für Lenkradakrobaten gedacht ist 'Torjäger': Hier düst Ihr durch eine Etappe und müsst aufgestellte Schaumstoffblöcke in Stücke fahren, um möglichst viel Restzeit zu behalten. Codemasters-üblich ist der Schwierigkeitsgrad für jedes Rennen individuell wählbar, dazu kommt die seit "GRiD" eingeführte Rückspul-Funktion: Macht Ihr einen groben Fehler oder zerstört sogar Euren Boliden, könnt Ihr das Malheur ungeschehen machen und ein paar



PS3 In der Nacht fahrt Ihr selten, deshalb sind die spektakulären Rennen unter künstlicher Beleuchtung aber nicht weniger spannend.



PS3 Bei den 'Gatecrasher'-Rennen zählt Präzision: Fahrt alle Schaumstoffblöcke kaputt, um wertvolle Bonussekunden zu sammeln.



360 Die altehrwürdigen Rallye-Läufe machen nur noch einen kleinen Wettbewerbsteil aus – außerdem sind diesmal die Konkurrenten ebenfalls auf der Piste unterwegs.

Sekunden vorher wieder einsteigen – jedoch klappt das pro Rennen nur begrenzt oft.

Offroad-Offensive

Durch die abwechslungsreichen Disziplinen kommt keine Langeweile auf, zumal das Drumherum mit vielen intelligenten Kleinigkeiten aufgemotzt wurde: Während der Rennen hört Ihr gelegentlich Funksprüche der anderen Fahrer, die Euch abhängig vom Ergebnis hinterher schon mal zu einem besonderen Duell herausfordern. Alle Eure Aktionen von Drifts, Sprüngen und gefahrenen Kilometern bis hin zu Überschlägen oder zerstörten Randobjekten werden für Missionen gezählt – überschreitet Ihr bestimmte Meilensteine, kassiert Ihr Erfahrungspunkte. Mit steigendem Ruhm erhaltet Ihr nicht nur neue Autolackierungen, sondern auch witzige Extras wie skurrile Spiegelanhänger und Aufsteller für das Armaturenbrett, die Ihr in der Cockpitperspektive seht. Grafisch lässt sich "DiRT 2" nicht lumpen und überzeugt mit detaillierten Automodellen, die realistisch Schaden nehmen und verschmutzen. Bei den Umgebungen gefallen inbesondere naturbelassene Abschnitte oder Wassereffekte, wenn Ihr durch Pfützen fahrt. Allerdings wurden in mehreren Szenarien auffällig warme Lichtbedingungen gewählt, was fast gelbstichig wirkt.

In Sachen Fahrverhalten setzt Codemasters erneut auf spürbaren Arcade-Einfluss: Die Vehikel wirken etwas leichter als erwartet und reagieren deshalb unmittelbar auf Eure Lenkmanöver – egal, ob es sich um kleine Rallye-Boliden oder wuchtigere Trucks handelt. Allerdings sind ausgiebige Drifts weiterhin möglich und die Steuerung fühlt sich nicht falsch an – nur eben nicht so realistisch bzw. simulationslastig wie früher. *us*



360 Bei den meisten der neun Schauplätze dominieren auffallend stark orange-braune Farbtöne. Am meisten weichen die Kurse in Kroatien von diesem Schema ab, dort saust Ihr auch mal durch grüne Wald- und Wiesenabschnitte.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Anfangs war ich etwas skeptisch: Kann "DiRT 2" mit der flippigeren Ausrichtung funktionieren? Nach ein paar Runden stand die Antwort fest: Ja, und das ausgesprochen gut! Egal, ob Ihr mit Co-Piloten eine Rallye absolviert oder Euch mit sieben Konkurrenten bei einem Raid-Rennen um die Plätze rangelt – das Offroad-Spektakel macht immer Spaß. Grafisch wird der Vorgänger in den Schatten gestellt: Vehikel und Umgebungen sehen ausgesprochen attraktiv aus, auch wenn Codemasters es mit Farbfiltern etwas zu gut gemeint hat. Das Fahrverhalten der Boliden mag "Colin McRae"-Veteranen vielleicht wieder zu simpel sein, doch daran gewöhnt man sich schnell und driftet dann wie ein Meister um die Kurven. Nur noch etwas mehr normale Rallye-Kurse hätte ich mir gewünscht, aber auch so ist "DiRT 2" ein Kracher.

Entwickler **Racing Studio, England**
Hersteller **Codemasters**
Termin **10. September**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 41 Strecken in 9 Lokalitäten
- 35 Autos in 7 Klassen
- 8 verschiedene Renntypen
- Tour-Modus mit 100 Stationen
- installiert 1,8 GB auf Festplatte (PS3)

SPIELSPASS

Singleplayer	9 von 10	**87**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Rundum gelungener Offroad-Spaß, der mit toller Grafik, abwechslungsreichen Rennarten und flotter Präsentation lockt.**

Cursed Mountain

Wii Action-Adventure 16



Wii Kurz vor dem Ableben Eurer Feinde befreit Ihr deren Seele: Diesen Spukvogel erledigt Ihr mit drei Remote-Bewegungen, wobei die mittlere im Bild kaum klappt.



Wii Selten sorgen die Landschaften des Himalaya für schöne Panoramen, meist ertrinkt die Grafik in tristen Braun- und Grautönen.



Wii Kommen Euch die Geister zu nahe, schüttelt Ihr sie mit Nunchuk und Fernbedienung ab. Hackt sie mit Eurem multifunktionalen Eispickel kurz und klein oder bemüht Euer drittes Auge im alternativen Sichtmodus und schießt Energiestrahlen auf die Biester.



Wii Hintergrundinfos zu Spuk, Buddhismus und Mission findet Ihr im Menü.

Vergesst Zombies und andere Mutationen aus dem Genlabor, "Cursed Mountain" setzt auf spirituellen Grusel. Im spielbaren Vorspann erklimmt Ihr als Bergsteiger Frank Simmons den Berg Chomolonzo, um ein geheimnisvolles Artefakt aufzuspüren. Weil nach einer Katastrophe lediglich dessen Partner zurückkehrt, macht sich Franks Bruder Eric auf die Suche. Diese beginnt in Lhando, der höchstgelegenen Stadt der Welt, und führt ihn in mehreren Etappen bis zum Gipfel. In der ausgestorbenen Stadt lernt Ihr, Euch mit Räucherstäbchen an Altären zu heilen und findet Franks Eispickel. Der dient weniger zum Klettern, vielmehr wehrt Ihr Euch damit gegen erscheinende Geister und erweitert seine Fähigkeiten mit magischen Artefakten.

Schon bald habt Ihr die grundlegenden Kampfmöglichkeiten verinnerlicht: Entweder prügelt Ihr mit dem Werkzeug auf Geister ein, bis sie verschwinden, oder Ihr bemüht das sogenannte 'dritte Auge'. Mit diesem alternativen Sichtmodus wird die ohnehin farbarme Umgebung noch grauer und offenbart durch leuchtende Symbole interaktive Punkte. Durch Energiebeschuss geschwächte Gegner erledigt Ihr mit eingeblendeten Bewegungen, die mitunter in hektisches Gefuchtel ausarten. Dafür erhaltet Ihr auf diese Weise frische Lebensenergie, die Ihr anderweitig nur mit besagten Räucherstäbchen wiedererlangt.

Spielspaß im Nebel?

Wandelt Ihr mit Eric nicht gerade auf schmalen Bergpfaden, erkundet Ihr verlassene Dörfer. Dort spürt Ihr magische Symbole auf, um den weiteren Weg zu ebnen. Da Eric keine Karte im Gepäck hat, lauft Ihr das Gebiet systematisch ab, kämpft immer wieder gegen Geister und sucht nach geheimen Prophezeiungen, die Erics maximale Lebensenergie erweitern. Zwischendurch zerdeppert Ihr mit dem Allzweckpickel Tongefäße, die Euch mit einem Übermaß an Räucherstäbchen versorgen, und sammelt Textaufzeichnungen. Neben Franks Tagebuch geben Chroniken und geheime Visionen Aufschluss über den Begriffswirrwarr, mit dem Euch die zweifellos sorgsam recherchierte, aber holprige Gruselstory rund um die zürnende Göttin des Chomolonzo-Berges konfrontiert.

Die gedeckte Farbpalette erzeugt in Verbindung mit jeder Menge Nebel und der gelungenen Vertonung eine unheimliche Atmosphäre. Die einsetzende Dämmerung ist zudem schick, auch die Geister sehen ordentlich aus und vereinzelte Ideen sind durchaus pfiffig. Spielerisch erweist sich "Cursed Mountain" jedoch schnell als unausgegoren und unterfordert Rätselfans mangels entsprechender Knobeleinlagen. Survival-Horror-Freunde jammern über zu viel Heilmaterial und Action-Liebhaber stören sich am behäbigen wie teils unfairen Spielablauf. *mh*



"LAHM"

Michael Herde

Buddhismus, Geister und Gebirge – das Thema ist unverbraucht und birgt Potenzial. Dennoch scheitert der ambitionierte Titel an grundlegenden Schwächen im Spieldesign: "Cursed Mountain" ist allenfalls unheimlich, aber nicht gruselig und zudem tendenziell langweilig. Die Kämpfe laufen im Grunde stets gleich ab und sorgen für Frust: Während ich mich beim ersten Endboss mit meinem üppigen Vorrat an Räucherstäbchen heile, greift er an und tötet mich. Möchte ich Dokumente lesen, muss ich umständlich im Menü danach suchen, anstatt gleich beim Aufheben loszublättern. Überhaupt wirft das Spiel mit Fachbegriffen nur so um sich, Erklärungen erfolgen spät bis gar nicht. Dadurch verliert die Story viel von ihrem Reiz, zumal mir zu wenig mit der Ungewissheit zwischen Höhenkoller und tatsächlichem Spuk gespielt wird.

Entwickler	**Deep Silver, Österreich**
Hersteller	**Koch Media**
Termin	**im Handel**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- » bereitet Geistern durch eingeblendete Remote-Bewegungen den Garaus
- » Gewissenssache: Geister töten oder Seele befreien?
- » frisches Thema im Horror-Genre

SPIELSPASS 59

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Grusel-Abenteuer im Himalaya mit frischem Ansatz, aber teils argen Mängeln in Handhabung und Spieldesign.**

Metroid Prime Trilogy

Wii Action-Adventure 16

M! HIT



Wii Erstmals erstrahlen alle drei Episoden in 16:9 und mit 480p-Unterstützung. Neben den teils riesigen Bossgegnern weisen auch die meisten Übrigen nachvollziehbare Angriffsmuster und individuelle Schwachstellen auf.





Wii Wo Samus nicht drüber springen kann, kommt der praktische Grappling Beam ins Spiel und eröffnet neue Pfade (links). Ebenfalls unverzichtbar ist der Morphball (rechts). In dieser Gestalt kullert Ihr durch enge Röhren, legt Bomben und meistert knifflige Passagen.

Sind neue Spielideen für Wii Mangelware? Zunehmend finden Highlights der GameCube-Ära ein neues Zuhause auf dem kleinen Weißen – meist angepasst an die neuen Steuerungsmöglichkeiten. Im Gegensatz zur lieblosen Adaption von "Resident Evil" im letzten Monat ging Nintendo bei der Neuauflage der "Metroid Prime"-Reihe ambitionierter ans Werk. Die drei Episoden erstrahlen nun konsequent im Breitbild-Format, bieten 480p und die aus "Metroid Prime 3: Corruption" bekannte Bewegungssteuerung: Ihr zielt mit der Fernbedienung, geübte Spieler reduzieren den Zielbereich, um sich schneller mit ihrer interstellaren Kopfgeldjägerin Samus Aran zu drehen. Was nach Ego-Shooter aussieht, erweist sich als hochkarätiges Dreierpack an Action-Adventures mit Schwerpunkt auf Erkundung der weitläufigen Spielwelt und kontinuierlicher Erweiterung der eigenen Fähigkeiten – rund 100 Stunden Spielspaß bieten die drei Teile zusammen, abgerundet durch umfangreiches Bonusmaterial.

Episches Gesamtpaket

Obwohl sich die Episoden in ihren spielerischen Grundzügen stark ähneln, besticht jeder Teil durch Besonderheiten. Während "Metroid Prime" noch heute als Musterbeispiel für eine perfekte Umsetzung des 2D-Spielprinzips auf 3D gilt, erweitert die Fortsetzung den Mix aus Wegsuche, Ballern und Geschicklichkeitspassagen in Morphball-Gestalt um den Wandel zwischen Licht- und Schattenwelt. Da der Planet Aether in beiden Dimensionen existiert, wechselt Ihr zwischen den Welten, um neue Wege zu ebnen und die Handlung voranzutreiben. Teil 3 schließlich beschränkt sich nicht mehr nur auf einen einzigen Planeten, sondern schickt Euch per Raumschiff durchs Sternensystem. Dabei dient Euer Gleiter nicht nur zum Speichern, sondern auch zum Ordern von Luftangriffen, um versperrte Pfade zu öffnen.

Neben den stimmungsvollen Solo-Abenteuern ist auch der spaßige Mehrspieler-Part aus "Metroid Prime 2: Echoes" enthalten, in dem Ihr zu viert mit zahlreichen Spezialfähigkeiten Kontrahenten killt bzw. Münzen sammelt. *mh*



Wii Via Minus-Taste wechselt Ihr zum Scan-Modus, der Story-Fragmente und Gegnerschwächen offenbart.



Wii Teil 2 beinhaltet Arenakämpfe mit zwei Modi und vielen Waffen sowie Items für bis zu vier Spieler – leider mit 4:3-Bild.

BONUS-ARCHIV

Nintendo versorgt "Metroid"-Fans mit üppigem Bonusmaterial, darunter der Fusion-Suit, drei Soundtracks sowie die Möglichkeit, in allen Episoden eigene Screenshots zu erstellen. Durch Absolvieren bestimmter Schlüsselszenen und nach Bosskämpfen erhaltet Ihr Medaillen, mit denen Ihr die Boni freischaltet. Das Bonusmaterial von Teil 3 ist laut Nintendo identisch mit der Version von 2007, das Ur-"Metroid" vom NES ist leider nicht enthalten. Wer jedoch zu den ersten 5.000 Fans gehört, die ab dem 4. September ihr Spiel bei Nintendo registrieren und zusätzlich bereits eines der drei Originale dort eingetragen hat, bekommt das NES-Spiel für Virtual Console umsonst.



"SUPER"

Michael Herde

Auf dem GameCube taten mir dank der permanenten Scannerei und Zielaufschaltung irgendwann die Finger weh – dank der neuen Steuerung ist das Problem Geschichte. Feinde schalte ich per Z-Taste auf, ohne Feinabstimmung treffe ich aber nicht automatisch. Das macht die Kämpfe auch für Fans der Cube-Teile interessant. Spielerische Schwächen finden sich nur im Detail, etwa in mitunter irreführenden Angaben auf der Karte und vereinzelten Fruststellen. Die Bonus-Inhalte motivieren zum erneuten Durchspielen, für Teil 3 hätte neues Material nicht geschadet.

Entwickler	**Retro Studios, USA**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**4. September**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler (offline), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- alle drei Episoden auf einer Disc und mit Wii-Steuerung versehen
- 16:9-Modus, 480p- und 50Hz-Wiedergabe
- Medaillensystem schaltet umfangreiches Bonusmaterial frei

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	8 von 10

91

FAZIT » **Geniales Paket aus drei Weltraum-Abenteuern mit exzellenter Steuerung und jeder Menge Abwechslung.**

The King of Fighters XII

PS3 360 Beat'em-Up



Tim Löffler

"GUT"

Für einen SNK-Fan wie mich ist "KoF XII" ein zweischneidiges Schwert. Einerseits freue ich mich über die tolle Optik, den stimmungsvollen Soundtrack und die gelungene Steuerung. Andererseits bin ich enttäuscht über den geringen Umfang und die Tatsache, dass wichtige Charaktere wie Mai Shiranui oder K' fehlen und es nicht mal einen Endboss gibt. Im Vergleich zu früheren Teilen litt auch die Movepalette, einige Kämpfer haben dadurch an Dynamik verloren. Letztendlich schaffte SNK Playmore den Sprung auf HD, doch leider nicht in der Qualität, die ich mir erhofft hatte. Dennoch: "KoF XII" ist ein feines Beat'em-up, das vor allem zu zweit etliche Stunden an den Bildschirm fesselt.



PS3 Der schönste Hintergrund: Auf dem asiatischen Markt haben wir nur Augen für emsige Verkäufer und drollige Schweine.

Monatelang rangierte "King of Fighters XII" ganz oben auf meiner Most-Wanted-Liste der Prügelspiele. Dann kam "BlazBlue" (88% im letzten Heft) und drängte die nahende SNK-Schlägerei in den Hintergrund. Jetzt ist die "KoF"-Testversion da, jetzt muss sich zeigen, ob der alte Hase dem jungen Emporkömmling die Grenzen aufzeigen kann.

Wir beginnen mit dem Kämpferfeld: Obwohl sich das Faktum '22 spielbare Figuren' auf den ersten Blick gut macht, konstatieren wir die niedrigste "KoF"-Kämpferzahl seit Serienbeginn – selbst im 1994er Erstling gingen schon 24 Prügler an den Start. Auch die extrem magere Zahl von nur fünf Stages markiert einen Negativrekord. Dafür laufen die Charaktere erstmals in hochaufgelösten Sprites in die Arenen ein – Pixel sind im Gegensatz zu "BlazBlue" zwar noch deutlich erkennbar, mindern aber nicht die Grafikpracht: Die wenigen Arenen sehen fast durchweg spektakulär aus und bieten dem Auge viele Details. Vermutlich sind der hohe Zeichenaufwand für die HD-Sprites und -Hintergründe der Grund für die geringe Anzahl. Dass SNK Fan-Lieblinge wie Mai oder K' zu Hause lässt, ist nach wie vor unverständlich, doch die verbliebene Bande um Terry, Iori, Kim, Kyo, Benimaru, Ryo, Athena oder Duo Lon protzt nach wie vor mit Coolness und Einzigartigkeit. Das muskelbepackte, aggressive Design begeistert die M!-Redaktion, ist aber sicherlich nicht jedermanns Geschmack.

Sparflamme

Ein Blick ins schwachbrüstige Menü offenbart Arcade-, Versus-, Trainings- und Online-Modus. Leider bietet die Arcade-Variante nur fünf Matches ohne Endboss oder personalisierte Storys – nach dem Finale (ohne Ending) könnt Ihr Eure Bestzeit hochladen. Doch wie sieht's auf dem Kampfcourt aus? Die Steuerung ist so leichtgängig wie punktgenau, die Spielgeschwindigkeit niedriger als im Vorgänger, die Balance einwandfrei. "KoF"-Experten vorbehaltene, komplizierte Techniken à la Dream Cancels & Co. wurden weitestgehend wegrationalisiert. Neu dafür sind die 'Guard Attack', die stark an die Focus Attacke von "Street Fighter IV" erinnert, sowie die 'Kritischen Konter', die – im richtigen Moment ausgelöst – eine fatale Schlagserie starten. Die einzelnen Movesets hingegen wurden teils stark beschnitten oder werden mit völlig anderen Eingaben gestartet – ein echtes Ärgernis. *ms*



360 Ob es an Ioris veränderter Move-Eingabe oder den fehlenden Bondage-Bändeln an der Hose liegt? Koreaner Kim drängt Herrn Yagami mit kraftvollen Kicks in die Ecke.



PS3 Neben Kurzhaarträgerin Mature ist Elisabeth Branctorche (links im Bild) der zweite Heimkonsolen-Neuzugang in "KoF XII" – ob sie Joes Wirbelwind entgehen kann?



Matthias Schmid

"GEHT SO"

Wahrhaft schade, dass ein im Kern so ausgereiftes Prügelspiel von den ganzen Sparmaßnahmen derart ausgebremst wird! Zwar bin ich mit den anwesenden Prügelhelden zufrieden, dafür trauere ich den unzähligen coolen Special Moves nach, die sie in früheren Episoden zum Faustfest mitbrachten. Bereits nach zwei Stunden hatte ich das Gefühl, alles gesehen und zirka zehnmal in jeder Stage gekämpft zu haben. Auch SNKs düster-unfaire Endbosse und persönliche Storys gehen mir ab; nach nur fünf Arcadekämpfen eine Bestzeit hochladen – darauf habe ich wirklich keinen Bock! Bleibt zu hoffen, dass die fiesen Lags, über die amerikanische Online-Spieler klagen, in Europa nicht auftreten – zum Testzeitpunkt war dieser Modus nämlich noch verwaist.

Entwickler	**SNK Playmore, Japan**
Hersteller	**SNK Playmore**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch Text: einstellbar**

- » standardmäßig kämpft Ihr in 3er-Teams
- » gleich starke Moves neutralisieren sich
- » gelungenes Kontersystem
- » **PS3 vs. 360:** Wer keinen Arcade-Stick hat, tut sich mit dem PS3-Pad deutlich leichter

SPIELSPASS

		PS3
Singleplayer	7 von 10	**71**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

		360
Singleplayer	7 von 10	**70**
Multiplayer	8 von 10	
Grafik	8 von 10	
Sound	7 von 10	

FAZIT » **Spielerisch wie grafisch starkes HD-Debüt, das in puncto Kämpfer- und Arenazahl, Spielmodi und Moves jedoch enttäuscht.**

Soulcalibur Broken Destiny

PSP Beat'em-Up 16

Vor etwas mehr als einem Jahr lief "Soulcalibur IV" in die M!-Testarena ein und kam mit lediglich ein paar blauen Flecken sowie einem glitzernden Spielspaß-Award wieder heraus. Ob die PSP-Fassung mit dem Namenszusatz "Broken Destiny" dieses Kunststück nachmachen kann? Leider nicht ganz! Trotz nahezu identischer Spielbarkeit und feinster Handheld-Grafik birgt die UMD einige Enttäuschungen. Die Spielmodi 'Arcade', 'Story' und 'Schicksalsturm' weichen neuen Varianten: Im 'schnellen Spiel' kämpft Ihr gegen beliebig anmutende Editor-Charaktere um Titel, die Ihr Euch anschließend im Mehrspieler-Modus an die Brust heften dürft – wer wollte nicht schon immer mal als 'Patriot des Blitzbeins', 'Rang-5-Brecher' oder 'Kräftiger Bart' antreten? In puncto Dämlichkeit legt der Modus 'Spießrutenlauf' aber noch eine Schippe drauf: Umrahmt von einer wahrhaft saublöden und komplett unsinnigen Story erlernt Ihr die vielen Feinheiten des Kampfsystems – aufgrund fehlender Tipps in späteren Levels wird das Ganze aber oft zu einem Trial&Error-Spiel. Am spaßigsten für Solisten ist schließlich der 'Prüfungen'-Modus: Hier kämpft Ihr nacheinander gegen zufällige "Soulcalibur"-Figuren, die immer fester auf Euch einknüppeln.

28 fast durchweg coole Kämpfer stecken in "Broken Destiny" – die "Star Wars"-Buben der großen Konsolen fehlen ebenso wie die fünf Bonusmädels bekannter Animezeichner. Auf der Habenseite stehen der tuntig-verrückte Neuling Dampierre, dessen irrwitziger Kampfstil an Voldo erinnert, sowie "God of War"-Antiheld Kratos – der fügt sich mit Chaosklingen und Ikarusflügeln nahtlos in die Kämpferriege ein. Reicht Euch das nicht aus, baut Ihr im luxuriösen Editor neue Figuren. *ms*



PSP Greift auch rückwärts oder liegend an: der tolpatschige Hochstapler Dampierre.



"GUT"

Matthias Schmid

Wer "Broken Destiny" nur mal kurz eine Runde spielt, wird mein Gemecker nicht verstehen: Die Grafik ist stark, Kampfsystem und Steuerung sind fast makellos und die Figuren charismatisch wie immer. Seid Ihr jedoch wie ich in meiner Rolle als Tester lange solo unterwegs, stolpert Ihr unweigerlich über die schnell langweilenden Einzelspieler-Modi und die abstrusen Story-Schnipsel; zudem stören mich die weggefallenen Bonusfiguren. Erfreulich hingegen finde ich, dass Guard Impacts etwas leichter von der Hand gehen und ich im Editor Profilfotos meiner Kreationen knipsen darf.

Entwickler	**Namco-Bandai, Japan**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**30. September**
Preis	**30 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar**

» vielseitiges 3D-Kampfsystem
» Rüstungsbrecher & Instant Kill
» "God of War"-Spartaner Kratos kämpft mit
» komfortabler, vielseitiger Editor
» 200 erspielbare Titel im 'Schnellen Spiel'

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

81

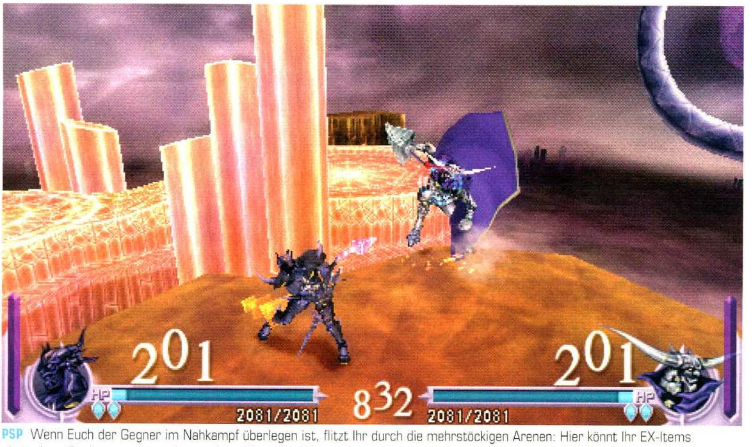
FAZIT » **Spielerisch wie technisch eindrucksvolles Handheld-Debüt der Prügel-Legende; die Spielmodi fallen dagegen schwach aus.**





Dissidia: Final Fantasy

PSP Beat'em-Up 12



PSP Wenn Euch der Gegner im Nahkampf überlegen ist, flitzt Ihr durch die mehrstöckigen Arenen: Hier könnt Ihr EX-Items abstauben, Deckung suchen oder zu einem Sturzangriff von einer höheren Ebene aus ansetzen.







PSP Mit Karacho: Im EX-Modus entfesselt Ihr gigantische Superattacken.

In "Dissidia" schlagen 22 "Final Fantasy"-Helden wie Squall Lionheart, Zidane Tribal und Goblez die Schlacht ums Universum. Die Handlung um zwei rivalisierende Götter erlebt Ihr so aus vielerlei Perspektiven: Im Story-Modus erkundet man die Kapitel wie im Brettspiel, Ihr zieht über Ereignisfelder dem Kapitelfinale entgegen. Dabei sammelt Ihr allerlei Ausrüstung und Erfahrung, die Eure Helden wie im Rollenspiel in höhere Levels befördern. Dann lernen sie neue Manöver und Talente, die sich per Slot-Manager beliebig kombinieren lassen – so könnt Ihr die Helden nach Eurem Geschmack entwickeln! Per Ad-hoc-Modus lassen sich Duelle veranstalten, bei denen allerhand Artefakte den Besitzer wechseln. Zahlreiche Extras wie Freundeskarten, Kampfkalender, Museum und Replay-Editor machen "Dissidia" zum umfangreichsten Prügelspiel für die PSP. Exklusiv in der westlichen Version findet Ihr einen Arcade-Modus, neue Handlungsszenen und weiteres Bonusmaterial.

Akrobatische Fights

Das Kampfsystem kommt ohne komplizierte Tastenkombinationen aus und ist deshalb auch für Einsteiger leicht zu handhaben: Ihr sprintet mit dem Analogstick durch die mehrstöckigen Arenen, hüpft und nutzt mit der Areal-Taste diverse Spezialaktionen – Ihr dürft über Wände laufen, Schluchten überfliegen und auf Stangen rutschen. Den Feind nehmt Ihr mit dem Autofokus ins Visier, dann wird es Zeit für die verdiente Abreibung: Mit zwei Tasten attackiert Ihr wahlweise Moral oder Lebensenergie des Kontrahenten, Euer Held nutzt je nach Situation (z.B. in Sprung, Nahkampf oder auf Distanz) die verschiedenen Manöver aus dem Slot-Manager – von der Schwertcombo bis zum Tornadosprung ist alles dabei! Bald lernt Ihr auch Block und Ausweichschritt einzusetzen sowie EX-Force für den EX-Modus zu sammeln: Dieser macht Euren Helden für einige Sekunden übermächtig und ermöglicht die spektakulären EX-Attacken. Dann hauen sich Tidus, Sephiroth und Co. etwa ihre berühmten Limitbreaker um die Ohren. Wie im Rollenspielvorbild könnt Ihr deren Durchschlagskraft mit eingeblendeten Reaktionstests optimieren, lasst es ordentlich krachen! *oe*



PSP Zwei Götter schicken ihre Helden in die Schlacht: Zahlreiche Renderfilme und Handlungsanimationen erzählen vom Kampf ums Universum.



"SUPER"

Oliver Ehrle

Obwohl Ihr Eure Gegner mit nur zwei Tasten aufmischt, ist bei "Dissidia" erstaunlich viel Taktik im Spiel: Ob Sieg oder Niederlage entscheidet sich oft schon vor dem Kampf im umfangreichen Charaktermenü – experimentiert reichlich, um starke Kombinationen zu finden. In den großen Arenen lassen sich die Gegner zudem verwirren, in Fallen locken und durch das Sammeln von EX-Items plötzlich locker niederstrecken, Überblick ist gefragt! Wer taktisch agieren möchte, muss deshalb auch die beiden Kameramodi und verschiedenen Zoomstufen im Griff haben. Beim Schlagabtausch ist das leicht erlernbare Timing entscheidend, für Block und Ausweichmanöver benötigt man dagegen etwas Übung. Allerdings erwarten Euch auch einige Klopperein, in denen keine tollen Tricks nötig sind: Auch das kennt man aus "Final Fantasy"-Spielen.



PSP Wer die Moral des Gegners schwächt oder die eigene stärkt, verschafft sich einen gewaltigen Vorteil: Achtet auf den Moralwert über dem Energiebalken.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**2. September**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- 22 berühmte "Final Fantasy"-Kämpfer
- umfangreicher Story-Modus
- aufregende EX-Manöver
- massig Ausrüstung und komplexe Trainingsmöglichkeiten

SPIELSPASS 82

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Griffige Action-Duelle mit taktischem Charaktertraining: Die leichte Bedienung lockt auch Prügelspielneulinge.**

"Die japanische Industrie ist im Hintertreffen."

Wir haben Yoshinori Kitase, Producer von "Dissidia: Final Fantasy", und Takeshi Arakawa (Senior Director) getroffen und mit ihnen über den Prügelspiel-Ableger der Rollenspiel-Serie sowie die Probleme der japanischen Videospiel-Industrie gesprochen.

M! Games: Vor Jahren gab es ein Spiel namens "Ehrgeiz", da haben sich auch schon diverse "Final Fantasy VII"-Helden und Schurken gegenseitig verhauen...

Yoshinori Kitase: Es gibt tatsächlich einige Parallelen zwischen "Ehrgeiz" und "Dissidia". Beide bieten komplette Bewegungsfreiheit im dreidimensionalen Raum, "Dissidia" aber ein weit größeres Maß an spielerischer Freiheit. Hier ist es möglich, mal an einer Wand entlang zu laufen oder mit einem Lichtstrahl quer über das Kampffeld zu gleiten. "Ehrgeiz" hatte im Vergleich sehr kleine Arenen; "Dissidia" soll dem Spieler das Gefühl geben, sich in einem weiten Raum aufzuhalten.

Spricht "Dissidia" eher den Beat'em-Up- oder den Rollenspiel-Fan an?

Takeshi Arakawa: Ich glaube, die meisten Spieler, die sich zunächst einmal für "Dissidia" interessieren, werden Fans von Beat'em-Ups sein. Natürlich bietet "Dissidia" auch einiges in Sachen Charakterentwicklung. Wer es aber als reines Beat'em-Up spielen will, der kann das ohne Probleme tun.

Beim Spielen von "Dissidia" ist uns das exorbitant lange Tutorial aufgefallen...

Yoshinori Kitase: Oh ja, in der japanischen Fassung beginnt das Spiel tatsächlich mit einem sehr, sehr langen Tutorial. Das ist auch nicht verkehrt, denn nur so kann der Spieler von Anfang an die unzähligen Möglichkeiten wirklich nutzen. Aber ein sorgfältiger Einsteiger braucht tatsächlich eine gute Stunde, bis er diese Einleitung mit ihren Kämpfen und Erklärungen hinter sich gebracht hat. Die Fans in Japan hat das nicht allzu sehr gestört, allerdings glauben wir auch, dass die westlichen Spieler das möglicherweise anders sehen. Daher haben wir für sie zwar auch ein Tutorial, das wird dann aber nur etwa zehn Minuten lang sein. Ist das geschafft, kann der Spieler ganz regulär auf den Story- oder den neuen Arcade-Modus zugreifen.

Was schätzen Ihrer Meinung nach die Spieler an der "Final Fantasy"-Serie?

Yoshinori Kitase: Ich denke, es gibt vor allem zwei Gründe, warum sie so beliebt ist. Zum einen haben wir stets versucht, mit der Entwicklung der Hardware Schritt zu halten. Wir wollen immer für die stärkste Hardware am Markt entwickeln und diese so konsequent wie möglich ausreizen – auch in puncto spielerische Verbesserungen, nicht nur bei der Präsentation. Gleichzeitig bleiben wir uns aber in vielen Dingen treu. Bei aller technischen Innovation halten wir an den groben Elementen fest, die Spieler von einem "Final Fantasy" erwarten.

Selbst große japanische Entwickler wie Hideo Kojima sprechen mittlerweile davon, dass Japan in der Spieleentwicklung im Vergleich zu Europa und den USA technisch und kreativ ins Hintertreffen geraten ist. Wie sehen Sie das?

Yoshinori Kitase: Ich sehe das nicht so extrem wie Herr Kojima, aber wir sind uns bei Square Enix dieser Problematik bewusst. Die japanische Industrie hat sich auf verschiedenste Arten zurückgehalten und so zugelassen, dass europäische und amerikanische Entwickler an ihr vorbeiziehen. Wir versuchen aktiv dagegen anzugehen. Zu diesem Zweck haben wir dieses Jahr schon mehrere Studios in Europa und den USA besucht und Ideen sowie technische Kniffe ausgetauscht. Wir hoffen, mit diesen Studios einen konstruktiven Austausch zu erreichen. Es ist ja nicht so, das Japan in jeder Hinsicht auf einmal hinterherlaufen würde. Manche Dinge können wir besser, andere können die anderen besser. Jetzt ist es wichtig herauszufinden, wer was am besten beherrscht und sich dann auszutauschen und zusammenzuarbeiten.

Takeshi Arakawa: Das Problem ist, dass japanische Entwickler den Rest der Welt zwar nicht ignoriert, aber tatsächlich auch nicht sonderlich beachtet haben. Darauf wollte Herr Kojima wohl hinaus. Es gibt aber Ausnahmen, einige japanische Entwickler wie Keiji Inafune von Capcom sind auf den westlichen Märkten sehr erfolgreich. Jetzt liegt es an den japanischen Entwicklern, wirklich darauf zu achten, was weltweit passiert und daraus auch zu lernen. Ich glaube, die stark unterschiedlichen Präferenzen der Spieler in Ost und West haben auch noch ihren Teil dazu beigetragen.

Yoshinori Kitase: Für japanische Spieler ist es besonders bedeutend, die Charaktere eines Spiels zu sehen. Daher ist es in Japan immer wichtig zu überlegen, wie man etwa mit der Kamera arbeitet, damit die Figuren gut zu erkennen sind. Daher haben es vor allem Ego-Shooter schwer, denn man sieht in den seltensten Fällen die Figur, sondern nur die Hände oder eine Waffe. Damit können sich japanische Spieler nur sehr schlecht identifizieren: Sie wollen ihre Figur sehen. Trotzdem können europäische und amerikanische Spieler ebenso viel von uns lernen wie wir von ihnen. Aber bisher haben wir eben immer gesagt: "Gut, amerikanische Spiele sind anders als unsere." Damit haben wir es uns sehr einfach gemacht. Unser Ziel sollte es sein, uns den westlichen Markt genau anzusehen und zu überlegen, was dort bisher noch nicht gemacht wurde. Dieser Herausforderung müssen wir uns stellen.

Wenn Sie sich jetzt mehr in Richtung Westen orientieren, verändert das auch die Zusammensetzung der Teams?

Yoshinori Kitase: Mittlerweile arbeiten bei uns einige Designer und Programmierer, die nicht aus Japan stammen. Und wie wir schon besprochen haben, ist die japanische Industrie in mancherlei Hinsicht tatsächlich ins Hintertreffen geraten. Das ist ein Druck, den auch wir spüren. Deswegen haben wir Abteilungen eingerichtet, in denen nur neue Technologien geschaffen und ausprobiert werden. Das sind Dinge, die nicht im nächsten Monat oder im nächsten Jahr zur Anwendung kommen sollen, sondern langfristige Projekte. Aber auch in der tatsächlichen Entwicklung von Spielen sind mittlerweile Programmierer und Designer aus anderen Ländern aktiv.

Das Gespräch führte Thomas Nickel.



Machen "Final Fantasy" zum Beat'em-Up: Takeshi Arakawa (links) und Yoshinori Kitase.

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER



IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

- **15% GÜNSTIGER:** 12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO
- **FRÜHER ALS AM KIOSK:** LIEFERUNG FREI HAUS
- **JEDERZEIT KÜNDBAR MIT GELD-ZURÜCK-GARANTIE**

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

- gegen Rechnung
- **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen

Dieser Abschnitt passt in einen Fensterbriefumschlag

The Beatles: Rock Band

360 PS3 Wii Musikspiel USK 0

M! HIT



360 In puncto Grafik hat sich Harmonix einiges einfallen lassen: Bei den Songs der Abbey-Road-Ära bekommt jeder Titel seine eigene, zum Text passende Inszenierung.



"SUPER"

Ulrich Steppberger

Eins ist klar: "The Beatles: Rock Band" erfindet das Rad nicht neu. Und wie bei keinem anderen Musikspiel hängt der Spaß hier davon ab, ob Ihr mit der Musik des englischen Quartetts etwas anfangen könnt. Die Songauswahl ist trotz des Fehlens einiger Hits fabelhaft, die grafische Präsentation übertrifft die Rivalen in Sachen Einfallsreichtum und liebevoller Inszenierung um Längen, lediglich "Guitar Hero: Metallica" hält halbwegs mit. Am Spielgefühl gibt es sowieso nichts zu bemängeln – auch wenn Kollege Philip anmerkt, dass die Gitarrenparts recht moderat ausfallen. Dank der interessanten freispielbaren Boni und den kommenden Downloads ist für Motivation gesorgt, dennoch hätte ich mir eine etwas ausgefeiltere Karriere gewünscht.

Am 9. September ist B-Day – alle Alben der legendären Beatles stehen digital überarbeitet neu in den Läden. Und Zocker können selbst mit "The Beatles: Rock Band" in die Rollen von John, Paul, George und Ringo schlüpfen. Wie bei den Vorgängern greift Ihr zu Gitarre, Schlagzeug oder Mikro, um Töne bzw. Symbole, die über den Bildschirm scrollen, möglichst genau zu treffen. Je nach Instrument fallen Änderungen auf: Freies Improvisieren zu Beginn der Songs fiel ebenso weg wie die Drum Fills für Schlagzeuger. Dafür wurde der Gesang aufgewertet, schließlich sind die Beatles nicht zuletzt für ihre mehrstimmigen Harmonien bekannt. Bis zu drei Mikros kommen je nach Lied zum Einsatz, so dass Ihr zu dritt auf verschiedenen Tonhöhen trällert. Auf Wunsch kann natürlich traditionell einzeln gesungen werden.

In der heutigen Musikspielflut steht und fällt der Reiz eines Titels vor allem mit der Songliste. "The Beatles: Rock Band" beinhaltet zwar 'nur' 45 Lieder, doch im Gegensatz zu den vergleichbaren "Guitar Hero"-Konkurrenten sind die allesamt von der namensgebenden Band. Die Auswahl ist gelungen und umfasst Songs aus allen veröffentlichten Studioalben, kann aber zwangsläufig nicht komplett sein – wir vermissen z.B. "Help!" oder "Hey, Jude". Download-Nachschub ist bereits angekündigt, bestätigt wurden etwa "All You Need is Love" und die ersten drei Alben. Einziger Wermutstropfen: Mit den anderen "Rock Bands" sind die Downloads nicht kompatibel (und umgekehrt).

Ab auf die Bühne

Kernpunkt von "The Beatles: Rock Band" ist die Karriere: In der tretet Ihr chronologisch bei wichtigen Stationen in der Karriere der Pilzköpfe auf, angefangen vom Cave Club bis hin zum letzten Auftritt auf dem Dach von Apple Corps. Während der Schaffensperiode in den Abbey Road Studios bewundert Ihr meist bunte Fantasieszenarien, die sich im Hintergrund abspielen. Die Entscheidungsfreiheiten der "Rock Band"-Welttour fallen weitgehend weg, dafür schaltet Ihr durch gute Leistungen zahlreiche Boni frei wie teilweise unveröffentlichte Fotos und Anekdoten rund um das Quartett sowie hörens- und sehenswerte Extras. Genießt u.a. Aufnahmen der seltenen Fanclub-Weihnachts-Platte oder Outtakes aus Reisedokumentationen. *us*

DIE NEUEN (LUXUS-)INSTRUMENTE



Wer nicht nur den originalen Pilzkopf-Sound hören, sondern auch mit authentisch nachgebildeten Instrumenten musizieren will, muss tief in die Tasche greifen: Für die Gitarren von John Lennon (Rickenbacker 325, oben) und George Harrison (Gretsch Duo Jet, Mitte) werden stolze 99 Euro fällig. Paul McCartneys Höfner-Bass (unten) ist dagegen nicht einzeln erhältlich, sondern nur im limitierten Bundle mit Spiel, einem Mikrofon samt Ständer sowie dem kabellosen Drumset im Perlmut-Look. Für dieses Set werden vergleichsweise erschwingliche 199 Euro veranschlagt. Die Qualität der Instrumente kann sich sehen lassen, trotzdem wäre ein günstigerer Preis und ein flexibleres Angebot wünschenswert gewesen.



DIE 45 SONGS

A Hard Day's Night
And Your Bird Can Sing
Back in the U.S.S.R.
Birthday
Boys
Can't Buy Me Love
Come Together
Day Tripper
Dear Prudence
Dig a Pony
Do You Want to Know a Secret
Don't Let Me Down
Drive My Car
Eight Days a Week
Get Back
Getting Better
Good Morning Good Morning
Hello Goodbye
Helter Skelter
Here Comes the Sun
Hey Bulldog
I am the Walrus
I Feel Fine
I Got a Feeling
I Me Mine
I Saw Her Standing There
I Wanna Be Your Man
I Want to Hold Your Hand
I Want You (She's So Heavy)
I'm Looking Through You
If I Needed Someone
Lucy In The Sky With Diamonds
Octopus's Garden
Paperback Writer
Revolution
Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band
Something
Taxman
Ticket to Ride
Tomorrow Never Knows
Twist and Shout
While My Guitar Gently Weeps
With a Little Help From My Friends
Within You Without You
Yellow Submarine

Entwickler **Harmonix, USA**
Hersteller **Electronic Arts**
Termin **9. September**
Preis **70 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: einstellbar**

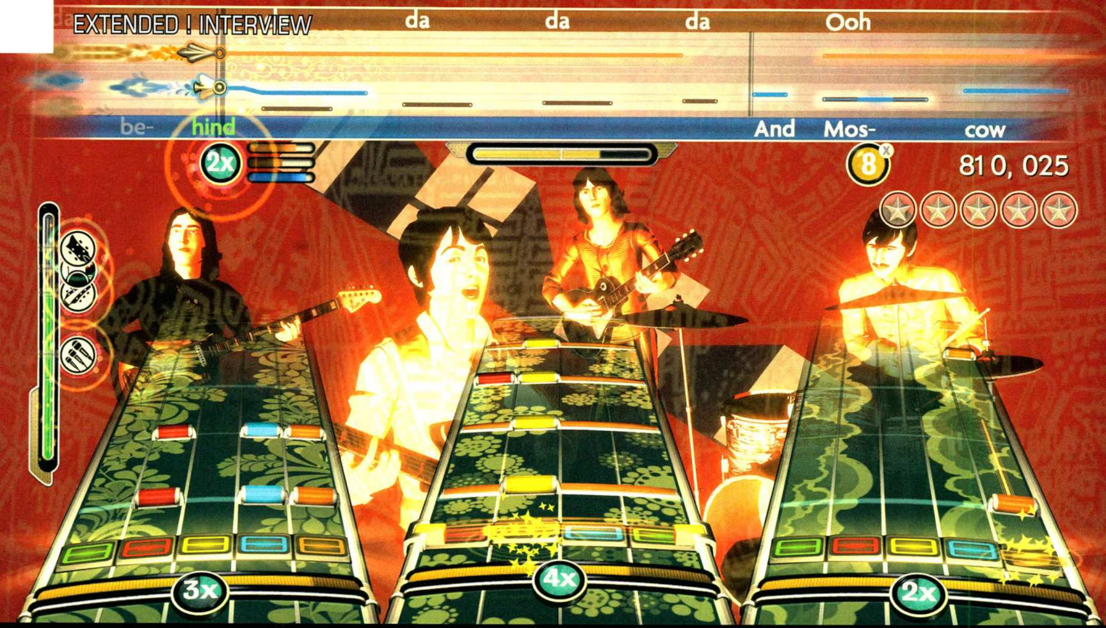
- 45 Beatles-Lieder
- linearer Karriere-Modus
- Harmonie-Gesang für bis zu 3 Spieler
- Song-spezifische Auftrittsoptiken
- seltene Fotos und Videos freispielbar

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	9 von 10

87

FAZIT » **Ein Traum für Fans der Pilzköpfe: gewohnt hochkarätiges Musikspiel, das besonders durch die tolle Präsentation punktet.**



"Wir werden oft kopiert, aber nie erreicht."

Bei einer Präsentation von "The Beatles: Rock Band" löcherten wir Jeff Castaneda (Vize-Präsident MTV Games) und John Drake (Public Relations Coordinator Harmonix) mit Fragen rund um die erfolgreiche Musikspiel-Serie.

M! Games: Zu Beginn eine kurze Frage zu "Rock Band 2": Was ist mit den Instrumenten für Europa passiert?

John Drake: Ach... lass mich erst sagen, dass die "Beatles"-Instrumente weltweit zeitgleich erscheinen werden! Es ist ganz schön kompliziert, alle Aspekte von Handel und Vertrieb bei der Hardware unter einen Hut zu bringen. Irgendwie hat es bei "Rock Band 2" nie geklappt, es kam immer wieder zu Verschiebungen. Wir entschuldigen uns dafür, aber die "Beatles"-Gitarren und -Schlagzeuge sind voll kompatibel und haben die gleiche Funktionalität.

Und wo ist "Rock Band 2" für Wii abgeblieben?

Drake: Ja, irgendwie... da müsstet Ihr Electronic Arts fragen (dort ist aktuell kein genauer Termin bekannt – Anm. d. Red.). Es sollte rauskommen...

Jeff Castaneda: Im Herbst.

Drake: Ja, es verschiebt sich immer wieder – es ist sehr 'mobil'. Auch hier spielen viele Dinge eine Rolle, die einen Entwickler betreffen, aber selbst gestandene Zocker nicht bemerken, weil es um regionale Fragen geht. Nintendo in Amerika und Nintendo in Europa sind unterschiedlich, wir müssen uns da mit verschiedenen Vorgaben auseinandersetzen, die einem das Leben schwer machen. Wir lernen aber stetig dazu und tun, was wir können – allerdings kann ich jetzt auch nichts sagen, was die Situation auf wundersame Weise verbessern würde. Aber wie gesagt: "The Beatles: Rock Band" wird weltweit gleichzeitig erscheinen, das ist uns sehr wichtig. "Rock Band 2" für Wii schafft es dann hoffentlich auch noch... drückt uns die Daumen.

Wie sieht es mit den verschiedenen "Song Pack"-Veröffentlichungen aus? In Europa sind die ersten beiden erschienen, in den USA wurden jetzt einige thematisch gruppierte Sammlungen veröffentlicht – finden die auch den Weg zu uns?

Drake: Das AC/DC-Set habt Ihr ja bekommen. Und fast alle anderen Songs gibt es bereits als Downloads, deshalb würdet Ihr auch nichts verpassen. Diese Scheiben sind eher für Leute gedacht, die sich nicht so intensiv mit "Rock Band" befasst haben und relativ günstig mit für sie interessanten Liedern beginnen wollen, oder ein gutes Geschenk für Freunde suchen. Wir denken, dass die meisten Fans sich dagegen neu veröffentlichte Songs ihrer Lieblingsbands ohnehin gleich als Download zulegen. Wir haben keine konkreten Pläne, welche Zusatzscheiben hier noch erscheinen werden. Aber alle Lieder davon tauchen über kurz oder lang garantiert im Online-Shop auf – Ihr verpasst also nichts!

Weiter zu "The Beatles: Rock Band": Wie kam das Spiel zustande?

Castaneda: Vor zwei Jahren war Van Toffler, der Präsident von MTV Games, im Urlaub in der Karibik und traf dort zufällig die Harrisons: Georges Witwe Olivia und seinen Sohn Danny. Der ist ein großer Fan von Harmonix und den ersten beiden "Guitar Hero"-Teilen. Sie kamen ins Gespräch und Danny erzählte, dass er die Nacht vorher mit "Guitar Hero" viel Spaß hatte. Zu dieser Zeit war gerade der Kauf von Harmonix über die Bühne gegangen und Van sagte: "Das ist interessant, denn die Firma, die das Spiel erfunden hat, gehört jetzt zu uns." Danny meinte dazu: "Weißt Du, was Ihr damit anfangen solltet? Macht ein Spiel rund um eine Band!" Die Ankündigung von "Rock Band" stand damals noch aus, deshalb empfahl ihm Van, doch mal mit den Leuten von Harmonix zu reden – die hätten schon eine genaue Vorstellung davon, was sie als Nächstes angehen wollten. Aus diesen anfänglichen Gesprächen entwickelten sich dann die Kontakte zur Apple Corps, die die Rechte an den Beatles-Songs verwaltet, und die Idee, gemeinsam etwas zu entwickeln. Allerdings mussten erst technische Lösungen entwickelt werden, um die alten Zwei- und Vierspur-Aufnahmen der Lieder so zu verarbeiten, dass die Klänge für eine Nutzung im Spiel verwertbar wurden.

Drake: Das ist nämlich lange nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört. Damals waren alle Instrumente auf einem Band und der Gesang auf einem anderen. Für uns ist das schlecht, denn wie sollen wir diesen Klanghaufen auseinandersortieren?

Castaneda: Bei moderner Musik klappt das völlig unproblematisch, weil inzwischen jede Kleinigkeit auf einer eigenen Spur aufgenommen wird. Die Beatles-Songs sind dagegen Jahrzehnte alt, deshalb benötigten wir eine aufwändige Bearbeitung, um sie nutzen zu können.

Drake: Und genau das ist passiert und wir machen deshalb jetzt das Spiel dazu!

Richtig, am 9. September kommen auch sämtliche Beatles-Alben in digital überarbeiteter Form in den Handel. War das ursprünglich vom Timing her genau so geplant oder hat sich das als glückliche Fügung ergeben?

Drake: Es ist natürlich eine kluge Strategie für beide Seiten: Wer "The Beatles: Rock Band" spielt, verliebt sich dann vielleicht gleich in die Songs und möchte sie auf CD genießen. Und wer die Platten kauft, der wird drauf hingewiesen, dass er die Lieder auch selbst spielen kann.

Castaneda: Ich finde, es ist ein großartiger Tag für die Musik- und die Videospielindustrie. Diese Veröffentlichungen sind eine Art von kultureller Wendepunkt. Er bietet die Chance zur Vereinigung der Generationen, weil sie dann gemeinsam Musik auf spannende neue Weise genießen könnten. Ich hoffe, wir tragen mit unserem Spiel dazu bei. Aber soweit ich weiß, war Apple Corps bereits dabei, die Songs zu überarbeiten, bevor der Termin feststand.

Drake: Richtig, das waren eigenständige Projekte. Das Remastering entsteht allein bei Apple Corps und in den Abbey Road Studios, wir hatten damit nichts zu tun. Aber sie hatten geplant, die CDs irgendwann im September zu veröffentlichten, was auch in etwa unserer Planung entsprach. Da war es einfach sinnvoll, dass wir uns zusammensetzten und den Termin genauer koordinierten.

Wie stark waren die Beatles bei der Entwicklung des Spiels beteiligt?
Castaneda: Extrem stark.

Ich nehme an, Ihr musstet also jede Kleinigkeit absegnen lassen?
Drake: Ja – aber das machte nichts, denn sie waren ziemlich kooperativ und hatten viele gute Ideen. Natürlich war es auch etwas beängstigend, denn sie sehen manche Dinge zweifellos etwas anders als Spieledesigner. Aber letztlich war die Zusammenarbeit großartig. Denn es ging vor allem darum, nicht einfach nur ein Musikspiel zu machen, sondern diese vier Personen und ihre Karriere passend wiederzugeben. Das funktioniert deshalb so gut, weil wir durch das Feedback der Beatles bzw. ihrer Familien selbst kleinste Details genau nachstellen konnten – wir fühlen uns wirklich durch ihr Mitwirken geehrt.
Castaneda: Es gibt so viele Bücher und Filme über die Beatles, aber trotzdem kann das die Beteiligung der 'echten' Leute nicht ersetzen. Zum Beispiel Yoko Ono: Sie kam zu Harmonix und hat sich mit den Charakterdesignern zusammengesetzt und ihnen erklärt, wie John Lennon stehen oder die Gitarre halten sollte. Solche Kleinigkeiten sind einfach unschätzbar wichtig.
Drake: Das macht unser Spiel noch authentischer. Uns geht es nicht ums reine Zocken und das Bewältigen von unglaublich schweren Notenfolgen; wir wollen ein Erlebnis erzeugen, das Spielern die Musik näher bringt.

Als ich vorhin gespielt habe, sind mir ein paar kleinere Änderungen an der bekannten "Rock Band"-Formel aufgefallen. Ihr habt z.B. keine Drum Fills mehr in den Songs – war das Eure Idee oder wurden die auf Wunsch der Beatles gestrichen?
Drake: Ich bin selbst ein Drummer und Fills sind grundsätzlich eine tolle Sache. Aber die Schlagzeug-Passagen der Beatles sind auf eine eigentümliche Art so ikonisch, dass wir an ihnen nicht rütteln wollten – wie übrigens am gesamten Klang nicht, weshalb z.B. der Einsatz der Whammy Bar zwar Punkte bringt, aber den Sound nicht beeinflusst. Ringos Trommel-Rhythmen sind so gut, dass keine Alternative herangereicht hätte.

Kann man deshalb auch zu Beginn eines Songs nicht mehr frei loslegen?
Drake: Genau. Außerdem hört Ihr anfangs manchmal Studioton, z.B. Paul McCartney beim Anzählen des Takts – so etwas ist einfach klasse und würde ansonsten einfach wegfallen.

Der Karriere-Modus in "The Beatles: Rock Band" lässt dem Spieler wenig Freiheiten...
Drake: Richtig, darum nennen wir ihn auch nicht "Welt-Tour" oder "Kampagne", sondern "Story-Modus" – es dreht sich alles um die vier Jungs und ihr Leben. Die meisten Spieler kennen die Beatles nur in ihrem Gesamtwerk. Wir wollten aber zeigen, wie sie zu solchen Superstars geworden sind, deshalb verläuft hier vieles linearer. Wer touren will, kann das ja weiterhin mit "Rock Band 2" – durch den steten Nachschub an Download-Songs gibt es immer etwas Neues zu spielen.

Ich fand es gut, dass Ihr in Teil 2 den Schwierigkeitsgrad flexibler gemacht habt als beim ersten "Rock Band"...
Drake: Ja, da haben wir extra drauf geachtet. Beim ersten Teil hatten wir nie dran gedacht, dass so viele Leute so weit spielen würden. Die Welt-Tour war in unseren Augen eher ein Bonus für die Zocker, aber jeder mochte ihn. Da war es logisch, dass wir sie beim Nachfolger zugänglicher machten. Hardcore-Fans kritisieren das zum Teil, aber ich halte das für die falsche Einstellung: Solange wir Könner mit knackigen Songs und schwer zu schaffenden Achievements versorgen, ist es doch nicht verkehrt, wenn wir andererseits mehr Leute am Spaß teilhaben lassen.
Castaneda: Harmonix macht seine Spiele nicht gezielt schwer, sondern will damit unterhalten.



Gemeinsam musiziert es sich besser: Beim Pressetermin brilliert die Band mit MTV-Games und Harmonix-Mitgliedern mit mehrstimmigen Gesängen und überzeugender Instrumentbeherrschung.

Drake: Ich will nicht spielen, um nur herausgefordert zu werden, sondern um daran zu wachsen und mich zu verbessern. Ist ein Song zu schwer, fühlt er sich wie ein Level an – aber wir machen nicht Levels, sondern Musik.
Castaneda: Ein Grundsatz von Harmonix ist, dass sie Leute zum Spielen bewegen wollten, die vorher noch nie Musik gemacht haben, um ihnen den Spaß daran zu vermitteln. Wir erschaffen gemeinsame Erfahrungen, während andere eher auf den Gegeneinander-Aspekt setzen.

Ihr legt offenkundig Wert darauf, die "Rock Band"-Marke nicht zu verwässern, und schmeißt deshalb nicht jeden Monat einen Titel auf den Markt wie andere Hersteller. Deshalb bin ich etwas verwundert, dass jetzt ausgerechnet ein "Lego Rock Band" erscheinen wird.
Drake: Das Zielpublikum von "Rock Band" ist breit gefächert – praktisch jeder, der Interesse an Musik hat. Auch bei Kindern kommen wir sehr gut an: Ich bin schon von vielen 10-jährigen Gitarristen besiegt worden. Das ist natürlich peinlich, aber auch okay. Wir würden gerne noch mehr von ihnen und ihren Familien ansprechen, deshalb bauen wir hier mehr spaßige und poppige Songs ein. Und obwohl die Kombination überraschend sein mag, funktioniert sie richtig gut und wird auch ein paar Sachen bieten, die unsere 'erwachsenen' Teile nicht haben. Die "Lego"-Titel gehören zu den wenigen, bei denen ich Zeit und Energie aufwende, um sie komplett durchzuspielen – egal, ob bei Batman, Indy oder Star Wars. TT Games wissen, was sie tun, und Harmonix ist auch nicht gerade schlecht. Ihr solltet uns einfach vertrauen, dass ein gemeinsames Projekt nicht nur zum Zweck des Abkassierens gemacht wird.
Castaneda: "Rock Band" kann außerdem für manchen schon etwas einschüchternd wirken, mit den harten Rocksongs und der Aufmachung. Die knuffigen Lego-Charaktere wirken einladender.

Macht Ihr Euch keine Sorgen, dass "Rock Band" negativ beeinflusst wird, weil die Leute dank der 'Möglichst viel veröffentlichen'-Strategie Eurer Konkurrenz der Musikspiele womöglich überdrüssig werden?
Drake: Doch, absolut.
Castaneda: Bei Harmonix geht es immer um die Musik. Solange wir unsere Versprechungen einhalten wie die angekündigten wöchentlichen Downloads, machen wir uns keine Sorgen. Es gibt immer noch so viel zu hören, wir decken nur einen kleinen Bereich davon ab. Sie sollen ihr Ding machen, wir machen unseres.
Drake: Dieses Jahr ist es spannend zu sehen, wie viel Potenzial noch im Musikspielsektor steckt. "SingStar" und "Lips" sind für Sänger, dazu kommen Neuheiten wie "DJ Hero". Ich denke nur, dass es wichtig ist, nicht zum 'Plastik-Diktator' zu werden und Käufern ständig neue Instrumente aufzuzwingen – die Kompatibilität muss erhalten werden.

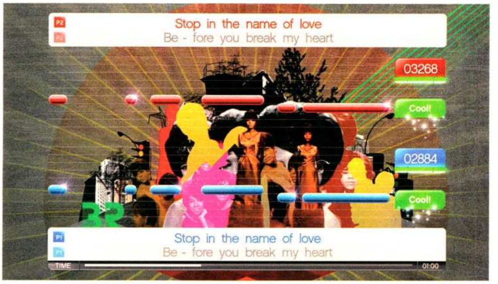
Verratet Ihr mir etwas über kommende Harmonix-Projekte?
Drake: Eine Ankündigung steht unmittelbar bevor (Amateurbands können zukünftig ihre Songs offiziell zur Veröffentlichung im Download-Shop einreichen – Anm. d. Red.). Ansonsten arbeiten wir an vielen Sachen, bei denen Authentizität und Spaß im Mittelpunkt stehen. Wir versuchen immer, etwas als Erste zu machen – wir werden oft kopiert, aber nie erreicht.

Das Gespräch führte Ulrich Steppberger.


Das musikalische "The Beatles: Rock Band"-Duo: Jeff Castaneda (links) und John Drake.

SingStar Motown

PS2 PS3 Musikspiel 0



PS3 Je nach Dekade variieren die Musikvideos von Original bis kreativem Nachbau.

Zum 50. Geburtstag des Detroiter Musiklabels Motown erscheint eine eigene "SingStar"-Episode. Die Plattenfirma hat in wenigen Jahren über 110 Nummer-1-Hits produziert, 30 davon erwarten Euch auf der PS3-Disc – PS2-Besitzer müssen wie gewohnt mit 5 Songs weniger auskommen. Inhaltlich werden die Standard-Modi Solo, Duett und Duell geboten, auch die wenig hilfreiche und nur als Gag zu verstehende Menüführung per Spracherkennung ist wieder dabei: Plappert den Künstler ins Mikrofon und die entsprechenden Songs erscheinen.

Zumindest die Online-Features der "SingStar"-Community werden erweitert: Ab September poliert Ihr per herunterladbarem Video-Editor Eure Darbietungen mit Spezialeffekten. Dann bestimmt Ihr auch, welche 30 Sekunden des Musikvideos hochgeladen werden – bisher war der Ausschnitt fest vorgegeben. Mit den neuen 'Clubs' ist es zudem einfacher, Gleichgesinnte zu finden. Erstellt eigene Clubs und sortiert darin Videos sowie Ergebnisse der letzten "SingStar"-Party. Höchste Zeit bei täglich 27.000 online gestellten Filmchen auf dem Portal. *pu*

DIE SONGS

David Ruffin - Put A Little Love In Your Heart
Diana Ross & The Supremes - Reflections
Jimmy Ruffin - What Becomes Of The Broken Hearted
Lionel Richie - My Destiny
Martha Reeves & The Vandellas - Dancing In The Street*
Martha Reeves & The Vandellas - Jimmy Mack
Martha Reeves & The Vandellas - Nowhere To Run
Marvin Gaye - I Heard It Through The Grapevine*
Marvin Gaye - Let's Get It On
Marvin Gaye - What's Going On?
Marvin Gaye & Kim Weston - It Takes Two
Mary Wells - My Guy
Rick James - Super Freak
Smokey Robinson - Being With You
Smokey Robinson & The Miracles - The Tracks Of My Tears
Stevie Wonder - For Once in My Life
The Commodores - Brick House
The Commodores - Easy
The Contours - Do You Love Me
The Four Tops - I Can't Help Myself*
The Four Tops - Reach Out I'll Be There
The Jackson 5 - ABC
The Jackson 5 - I Want You Back*
The Isley Brothers - This Old Heart Of Mine
The Miracles - Love Machine
The Supremes - Stop In The Name Of Love*
The Supremes - You Can't Hurry Love
The Temptations - Get Ready
The Temptations - Papa Was A Rollin' Stone
The Velvelettes - Needle In A Haystack

* nicht auf PS2



Philip Ulc

"GEHT SO"

In der Besprechung zur "SingStar Pop Edition" habe ich geschrieben, dass "SingStar-Interessierte einen Blick auf die Songliste werfen und dann entscheiden, ob sie die aktuelle Episode kaufen." In dem vorliegenden Ableger ist es nicht anders. Wer etwas mit den Soul-Hits der Classic-Zeit des legendären Musiklabels anzufangen weiß, überlegt nicht lange – zumal die Songs gut zu singen sind. Allerdings verstehe ich nicht, warum die erfolgreichste R&B-Band der 70er-Jahre, die Jackson 5, mit nur zwei Songs vertreten sind. Deren Liedgut ist auch heute noch auf jeder Party zu hören.

Entwickler **Sony London, England**
Hersteller **Sony**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **bis 4 Spieler, Sprache: englisch Text: deutsch**

- 30 Songs (PS3), 25 Songs PS2
- Songauswahl via Sprachsteuerung (PS3)
- Musikvideos variieren in Originalen, Live-Schnipseln und Fotocollagen
- günstigste PS3-Episode

SPIELSPASS 70

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	9 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Unspektakulär präsentierter Serienteil mit einem Songmix aus vier Jahrzehnten R&B-, Soul- und Popgeschichte.**

Powerquiz: Die Sport-Edition

DS Quizspiel 0

"Das ist alles nur Makulatur und Spekulatur...", wusste schon Ex-Boxprofi Henry Maske. Mehr als 2.000 Aufgaben in acht Kategorien von der Fußball Bundesliga über Olympia hin zum Trendsport stellt Euch das Programm in variantenreichen Fragetypen. Erkennt Bilder sowie Zitate in Form von Soundschnipseln, tippt die richtige Antwort aus einem Wust von falschen Aussagen an oder sortiert Buchstaben. Erfreulich sind die oft aktuellen Fragen, die zum Teil einiges an Fachwissen abverlangen. Die Präsentation ist allerdings staubtrocken. *pu*



Entwickler **Radon Labs, Deutschland**
Hersteller **HMH**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 57

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	2 von 10
Sound	3 von 10

FAZIT » **Warum müssen Quizspiele so langweilig und billig präsentiert sein? Inhaltlich für alle Sportfans eine feine Fachwissensabfrage.**

Personal Trainer – Für Männer

DS Simulation 0

Die tägliche Portion Sport fürs Wohnzimmer liefert uns das Fitness-Spiel "Personal Trainer", das auch in einer Edition für Frauen erhältlich ist. Unterschied: Männer schwitzen bei mehr Muskelaufbau-Übungen. Ein virtueller Trainer führt mit ausführlichen Erklärungen durch die Kategorien Ausdauer, Ernährung und Kraft, ein 4-Wochen-Plan dokumentiert Zielvorgabe und Erfolg. Kritik: Die Schlagzahl bei den Übungen ist für Untrainierte zu hoch. *pu*



Entwickler **Catnip, Deutschland**
Hersteller **Games Campus Cologne**
Termin **im Handel**
Preis **40 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: einstellbar**

SPIELSPASS 58

Singleplayer	5 von 10
Multiplayer	–
Grafik	4 von 10
Sound	4 von 10

FAZIT » **Leicht überambitionierter, da unübersichtlicher Fitnesstrainer für die Westentasche mit gut erklärten Übungen.**

Nandas Island

DS Geschicklichkeit 0

Die Spezialität des jungen Schamanen Nanda ist sein Regentanz – und leider auch seine einzige. Helft dem Panda in 50 Levels bei der Begrünung seiner ausgedörrten Insel, indem Ihr mit dem Touchpen Regentropfen zu den durstigen Pflanzen umleitet. Unterschiedliche Pflanzen und Hindernisse erfordern Taktik und Weitsicht: Heiße Steine lassen Wasser verdampfen, Fontänenpflanzen sprühen Wasser zu entlegenen Punkten. Der niedliche Look täuscht, die Schwierigkeit ist wegen des Zeitlimits hoch. *pu*



Entwickler **Phenomedia, Deutschland**
Hersteller **EuroVideo**
Termin **im Handel**
Preis **30 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: deutsch**

SPIELSPASS 62

Singleplayer	6 von 10
Multiplayer	–
Grafik	5 von 10
Sound	3 von 10

FAZIT » **Feines Knobelspiel mit grüner Botschaft, das trotz kindgerechter Optik für die Kleinen zu schwer sein dürfte.**

IFA INTERNATIONALE FUNKAUSSTELLUNG

Die wichtigsten IFA-Neuheiten auf 6 Seiten



Jetzt im Handel und im Internet

www.audiovision.de



Spielen macht schlau!

Lernen ist nachhaltiger, wenn man es gern tut. Und was macht man lieber, als spielend zu lernen?

Schon einmal vom Kopfkissentrick gehört? Legt ein Unterrichtsbuch in der Nacht vor der Klassenarbeit oder Uni-Klausur einfach unters Kopfkissen und hofft ganz fest, dass das Wissen auf geheimnisvolle Weise ins Gehirn wandert. Das funktioniert in etwa so gut, wie die Nacht vor einer Prüfung mit dem Pauken anzufangen, damit das Wissen noch ganz frisch ist oder tagsüber grundsätzlich nicht zu lernen, da man ja ein Nachtmensch sei. Was das mit Videospielen zu tun hat? Dass es sich spielerisch leichter lernen lässt, ist den Herstellern schon Mitte der 80er-Jahre aufgefallen. Damals schafften es vermehrt Lerninhalte in Spiele und auch Automatengames setzten früh auf Logik und Reaktion. Den Durchbruch schafften Lernprodukte erst Mitte der 90er-Jahre, als sich mit zunehmendem kommerziellem Erfolg von Computer-und Videospielen eine starke Segmentierung des Marktes vollzog und sich verschiedene Genres etablierten. Ein großer Hype entstand um Produkte, die sowohl "unterhaltsam" als auch "lehrreich" sein wollten (zu dieser Zeit vorrangig auf PC). Ziel dieser Programme wie Sprachtrainer, virtuelle Rechenschieber oder Rechtschreibhilfen ist es, Kindern und Jugendlichen Kenntnisse und Fertigkeiten auf spielerische oder unterhaltsame Weise zu vermitteln. Das Edutainment war geboren.

Lernen und Unterhaltung

Das Edutainment ist ein Kunstbegriff aus den Worten 'education' (engl.: Ausbildung) und 'entertainment' (engl.: Unterhaltung) und steht für spielerisches Lernen. Der Terminus versteht sich als eine Form der Wissensvermittlung, die bewusst auf unterhaltende Elemente setzt. Allerdings gibt es weder im deutschsprachigen Raum noch in der englischsprachigen Diskussion eine einheitliche Verwendung von Begriffen, die sich auf Video- und Computerspiele in Lern- und Bildungszusammenhängen beziehen. Daher scheinen Begriffe wie 'Digitales Lernspiel', 'Bildungsspiel', 'Serious Game' oder 'Educational Game' oft synonym verwendet zu werden. Weit verbreitet ist besonders im englischsprachigen Raum der Ausdruck 'Game Based Learning' (GBL) zur Kennzeichnung für den Vorgang des spielenden Lernens. Trotz diffuser Sprachpraxis unterscheiden sich digitale Lernspiele von traditionellen Lernspielen wie 'Stadt, Land, Fluss' und reinen Entertainment-Produkten wie "Halo" oder "Super Mario" dadurch, dass sie Motivationsmethoden aus oben genannten Unterhaltungsspielen nutzen, um ihre Lernziele zu erreichen – wodurch sich die zahlreichen Begriffe einen definitorischen Kern teilen. So nutzt das Edutainment beispielsweise eine Story ("10 gewinnt") und baut Beziehungen zwischen Spielern und virtuellen Akteuren ("Addy") auf, um Lernaktivitäten anzuregen. Ein anderes Beispiel sind interaktive Sprachkurse, bei denen eigentlich dröge Vokabel- oder Grammatikübungen durch kleine Spiele trainiert werden. In vielen Fällen konzipie-



DS Ein Fall für "Gripskids": Die Aufgaben sind knackig und variieren in bunten Szenarien zwischen Kopfrechnen und schriftlichem Kalkulieren.

Myst – Lernspiel auf den zweiten Blick

Der Urvater der 3D-Adventures erschien 1993 und zog weitere fünf Teile nach sich. Die ersten drei Ableger schafften es auch auf Konsole (u.a. PSone, PS2, DS). In einer surrealen Umgebung erforscht Ihr Landschaften, lernt die Funktionsweise von Maschinen und löst somit zahlreiche logische Rätsel. Das 'Spielfeld' besteht meist nur aus dem Bild einer Szenerie, auf dem Ihr mit einem Zeiger herumfahrt und an bestimmten Stellen Aktionen auslöst. Belohnt wird der Spieler nach absolvierten Aufgaben mit Filmsequenzen. Die Rätsel beruhen in der Regel auf Logik, Gedächtnisleistung und Kombinationsgeschick – "Myst" kann wegen zahlreicher Kopfnüsse getrost zu den frühen Edutainment-Titeln gezählt werden.



M! Games empfiehlt: Die zwei besten Lernspiele

WAS ist WAS – Versunkene Schätze

Der erste DS-Ausflug der beliebten 'WAS ist WAS'-Bücher weckt den Archäologen in Euch und lehrt Wissen über Geschichte und Geografie. Eingebettet in eine Abenteuergeschichte bereist Ihr 15 historische Stätten von Stonehenge über die Cheops-Pyramide bis hin zur chinesischen Terrakotta-Armee. 700 Quizfragen und 10 Minispiele wie Morsen, Zeichnen oder Puzzeln motivieren, denn nur bei Erfolg reist Ihr weiter über die Welt.



PONS – Englisch Buddy

In Kooperation mit den Experten von PONS bringt uns dieser Sprachtrainer die englische Sprache näher. Allein die Zielsetzung, die Sprache grundsätzlich zu vermitteln, hebt den Titel von der Konkurrenz ab: Ihr schreibt Diktate, trainiert Vokabeln und paukt sogar umfangreiche Grammatik. Gemessen an der Zielgruppe 'Anfänger mit Basiswissen' geizt der "Englisch Buddy" mit Erklärungen und einem roten Faden, hilft als Lernkurs aber weiter.





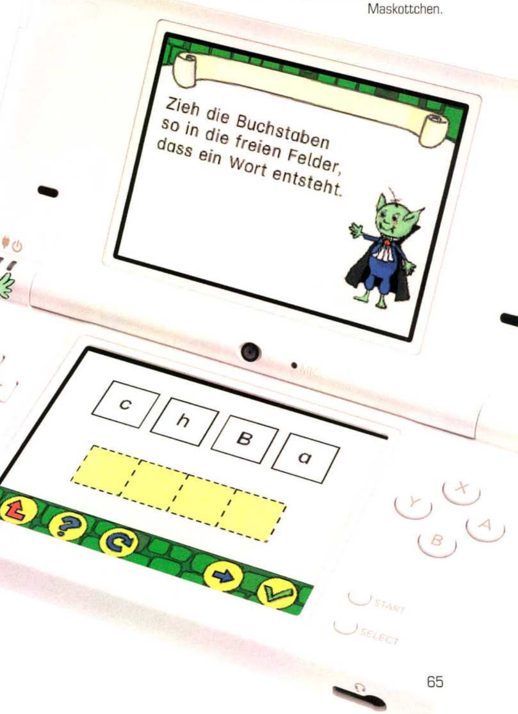
DS Kopfrechnen mal nicht als trockene Abfrage – "10 gewinnt" lehrt Mathe in cleveren Minispielen.

ren Hersteller ihre Edutainment-Formate für ein breiteres Publikum und lehren Basiswissen – ein Einsatz beispielsweise im Hochschulbereich oder Beruf ist nur bedingt sinnvoll. Da Komplexität bei kommerziellen Lernspielen grundsätzlich auf der Strecke bleibt, geht das Angebot über Kindersoftware meist nicht hinaus. Was längst nicht heißt, dass solche Angebote trotz simplerer Struktur pädagogisch wertvoll sind.

Lernen nur für Kinder

Die Schwierigkeit bei Lernspielen ist, einen auf die Fähigkeiten der Kinder abgestimmten Aufgabenmix zu finden, der sowohl thematisch als auch spielerisch fesselt. Denn wer ausschließlich auf Lernen setzt und die Unterhaltung vernachlässigt, hat bei den Kids einen schweren Stand. Daher haben Edutainmentprodukte, die beispielsweise für den Schulunterricht konzipiert sind, ein grundlegendes Problem: Die Motivation sinkt erheblich, wenn die Zweckfreiheit des Spielens im Rahmen einer Unterrichtsaufgabe verloren geht und auf zu erreichende Lernziele gepocht wird. Wenn das Spiel zu einem bestimmten Zweck gespielt werden muss, ändert sich die Wahrnehmung: das Spiel wird zur Pflicht und manchmal zur unliebsamen Aufgabe. Dass ist nicht nur bei Spielejournalisten so, die den einen oder anderen zweitklassigen Test aufgehalst bekommen, sondern auch bei Schülern, die das 'Spiel' nur noch eingeschränkt als solches wahrnehmen. Den Entwicklern von Edutainment-Produkten stellt sich somit eine besonders schwere Aufgabe: In welchem Verhältnis müssen Unterhaltung und Lernen zueinander stehen? Die Vorstellung, man könne schlicht den Anteil des Lernens und den Anteil der Unterhaltung in einem Videospiel festlegen, führt in der Praxis zu größtenteils unintegrierten Konzepten, bei denen Lerninhalte und Spielhandlung koexistieren, aber nicht harmonieren. Damit der für Kinder wenig attraktive Lernbereich nicht zu trocken ist, greifen die Entwickler auf eine technische Lösung, die nur das Video- und Computerspiel bietet: Animationen. Die Erklärung physikalischer Gesetze ist in animierten Experimenten anschaulicher und unterhaltsamer. Auch andere Gimmicks schaffen kindgerechte Unterhaltung,





DS Tivolas Grundschultrainer präsentieren sich kindgerecht mit Flattermann-Maskottchen.

Spielen gehört zum Lernen

Pädagogen und Psychologen sind sich einig: Alle Spiele haben einen Lern- und Übungseffekt beim Anwender. Sei es Erwachsener oder Kind, erwünschte oder auch unerwünschte Wirkung – ein Großteil der kognitiven Entwicklung und motorischen Fähigkeiten wird über das Spiel in Gang gesetzt. Spiele eignen sich daher grundsätzlich zur Vermittlung bildungsnaher Lernprozesse. In der Schule geschieht das seit Jahrzehnten, beispielsweise bei dem bekannten Buchstabenspiel "Galgenmännchen", das sowohl im klassischen Leseunterricht als auch im Fremdsprachenunterricht eingesetzt wird. Während "Schiffe versenken" in der Mathematikstunde zum Erlernen des Koordinatensystems verwendet werden kann, eignet sich "Stadt, Land, Fluss" als klassisches Lernspiel für den Deutsch- und Sachkundeunterricht.

Lernspiele für Kinder stellen eine besondere Herausforderung dar. Das sagt der...

...ENTWICKLER:

M! Games: Was ist die Schwierigkeit bei der Programmierung von Lernsoftware für Kinder?
Ralf Bojen: Schwierig ist es, neben einer auch für Kinder schönen Spielerfahrung vor allem die Mathe-Inhalte interessant zu machen. Technische Begrenzungen fordern heraus, zum Beispiel hat man wenig Platz für Textdarstellungen und auch der Übergang zwischen Aufgaben und Spielwelt ist aufwändig. Das Spiel wird via USB-Gamepad gesteuert, d.h. auch die Aufgaben lassen sich ohne Tastatureingaben rechnen. Hinzu kommt, dass die Stimmung im Spiel nicht zu düster werden durfte, weil kleinere Kinder sich sonst ängstigen könnten. Spannend sollte es dennoch sein.

In welchem Verhältnis sollten "Lernen" und "Unterhaltung" zueinander stehen?
Das Verhältnis sollte ausgewogen sein. Bei "2weistein" sind die Aufgaben so in die Welt integriert, dass sie als Feature des Spiels wahrgenommen werden und nicht als störende Aufgabe. Wenn man zum Beispiel Nachschub an Lebensenergie braucht oder ein neues Rüstungsteil möchte, so muss man eben eine Truhe 'rechnen' oder andere Aufgaben lösen, um an die entsprechenden Gegenstände oder Tränke zu kommen.

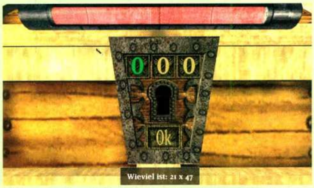
Wie haltet Ihr die Lernmotivation der Benutzer hoch?
Wir treiben vor allem die spannende Geschichte voran und nutzen übliche Rollenspielelemente, um den Spieler zu motivieren, die nächste Welt oder auch die nächste Höhle zu erkunden und den Magier zu erwischen (Spielziel, Anm. d. Red.). Zwar ist das Spiel gewaltfrei, aber dennoch spannend gehalten und angenehm auf wesentliche Spielmechanismen reduziert. Schließlich muss man zwischendrin rechnen und mitdenken, kämpfen sowie gewagte Sprünge machen.

Warum ist hochwertige Lernsoftware fast ausschließlich auf PC zu finden und nicht beispielsweise auf Nintendos DS oder Wii, die insbesondere durch die Bewegungssteuerung für Kinder empfehlenswert sind?
Wir haben "2weistein" für Mac und PC zuerst veröffentlicht, weil unser Spiel auch Therapeuten, Ärzte und Lehrer einsetzen und in Praxen oder Schulen meist ein Computer verwendet wird. Der Nintendo DS ist aufgrund der Mobilität ideal zum Spielen für unterwegs, weshalb wir "2weistein" mit einem speziellen Rechen-Abenteuer auf dieser Plattform veröffentlichen wollen. Und so erfolgreich wie "2weistein" ist, können wir uns auch eine Version auf Wii vorstellen.

RALPH BOJEN



Ralph Bojen ist einer der beiden Geschäftsführer von Brainmonster Studios in München. "2weistein" ist ein vielfach prämiertes Lernspiel (vorerst nur für PC), das Grundschülern auf deren Lehrplan und Fähigkeiten angepasste Rechenaufgaben stellt. Eingebettet in eine Fantasy-Geschichte soll die Lust am Rechnen und dem Lösen von Rätseln gefördert werden.



Kisten werden nicht einfach geöffnet – nur durch das Lösen eines Zahlenrätsels gelangt Ihr ans Innere.

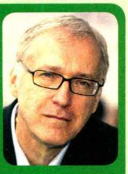
...KINDERSPSYCHOLOGE:

M! Games: Was nützen Lernspiele?
Wolfgang Bergmann: Digitale Medien sind enorme Motivationshelfer. Das ist kein Wunder, denn sie verbinden das eigene Agieren, das Knobeln und Lösen von Aufgaben und den Stolz, wenn sie bewältigt sind, mit eindrucksvollen Bildern – das alles geht schnell, setzt hohe visuelle Intelligenz voraus, kurzum: sie rufen das ab, was moderne Kinder so gut können und in der Schule nie oder kaum verlangt wird. Vor allem bei Lernstörungen, sogenannten Teilleistungsstörungen wie Rechtschreib- und Rechenschwäche sind digitale Medien hilfreich. Die oft resignierten Schüler finden in den Spielen wieder Mut, sich überhaupt auf Schrift und Zahl einzulassen. Sogenannte hyperaktive Kinder, Jungen zumal, kann man mithilfe von Spielkonsolen dazu bringen, all die Verhaltensweisen aufzubringen, die ihnen in der Realität partout nicht gelingen wollen. Vor dem Bildschirm können sie plötzlich schrittweise und geordnet ein Ziel wahrnehmen und verfolgen, sie orientieren sich in den räumlichen Strukturen dieser Symbolwelten, sie können sich sogar selber korrigieren – wo im realen Leben jeder Fehlschlag heftige Wutanfälle hervorruft. Bewegung, Eigenständigkeit und Bildästhetik sind optimale Lernhilfen. Was die fortschrittliche Schulpädagogik seit Langem von der Schule fordert – meist vergebens.

Wie schätzen Sie den pädagogischen Nutzen solcher Software ein?
Es gibt klare Grenzen des medial-elektronischen Lernens. Ich nenne ein Beispiel des Schreibens: Man spricht beim Schreiben im Handy, im Chat oder beim schriftlichen Eingreifen in einem Spiel vom "Texten" – Schreiben auf Papier ist etwas ganz anderes. Das führt in die Feinheiten der Lernpsychologie und kann hier nur angedeutet werden. Aber klar ist: Die eigene Schrift in einem Heft ist wie ein eigenes Produkt, dabei muss man Körper und Seele in hohem Maß anstrengen. Das erzeugt einen ganz anderen Vorgang der "Verinnerlichung" der Rechtschreibung usw. als das "Texten" in Medien. In der Kürze kann ich es nur abstrakt sagen: Die Bedeutung und der Charakter von Schrift ist in Buch und Heft verlässlicher sowie beständiger, in den elektronischen Datenträgern flüchtiger, aber auch kommunikativer. Kurz, es gibt viele Arten des Lernens, Kinder benötigen alle.

Wozu sollte Lernsoftware Ihrer Meinung nach dienen – als Ergänzung zum Lernen, als fester Bestandteil zum Beispiel auch im Unterricht oder als Motivationshilfe?
Insbesondere motivationsschwachen oder lernschwierigen Kinder helfen Lernspiele weiter. Andere Schüler brauchen Lernsoftware im Grunde nicht, wie überall im Leben ist das Spielen ja nicht nur für die Schule da! Der Umgang mit digitalisierten Zeichen – egal, ob Schrift oder Grafik – ist zudem das wichtigste Kulturmedium der Zukunft (und weitgehend der Gegenwart). Kinder müssen sich darin einüben – und tun es im Spiel. Wir können mit pädagogisch-moralischen Vorbehalten unseren Kindern ihre Zukunft nicht verbieten.

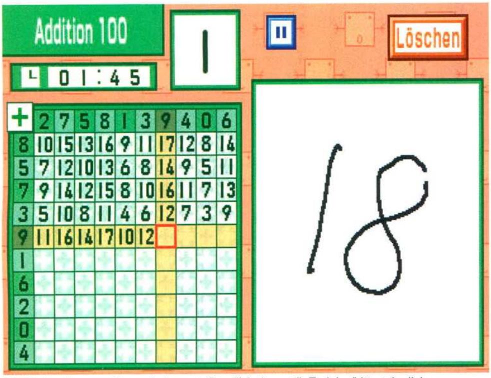
WOLFGANG BERGMANN



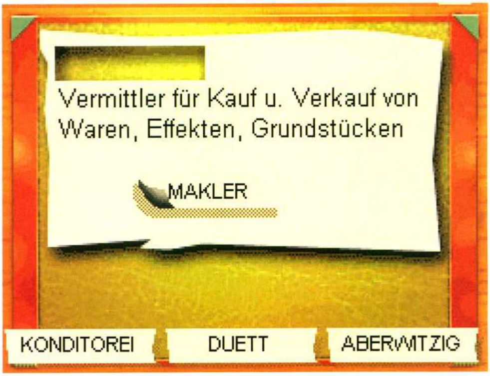
Wolfgang Bergmann ist diplomierter Erziehungswissenschaftler und leitet das Institut für Kinderpsychologie und Lerntherapie in Hannover. Er ist verheiratet und Vater von drei Kindern. Neben zahlreichen Aufsätzen in großen, deutschsprachigen Printmedien schreibt Bergmann Bücher und Erziehungsratgeber, aktuell u.a. "Computersüchtig: Kinder im Sog der modernen Medien" im Beltz-Verlag.

Sehen Sie eine grundsätzliche Problematik in solcher Software, dass möglicherweise Eltern ihre Verantwortung auf solche Produkte abwälzen oder minderwertige Produktqualität Geldschneiderei der Hersteller ist?
Natürlich wird gerade bei Lernsoftware viel Unsinn geschrieben. Was da auf den Klappentexten alles an Lernmöglichkeiten aufgelistet wird, ist sehr komisch. Ich könnte jederzeit die simple Überquerung einer Straßenkreuzung in demselben didaktischen Jargon formulieren: Ihr Kind lernt räumliche Orientierung, realitätsangemessene Verarbeitung von Informationen und psychomotorische Einübung zielorientierter Bewegungsabläufe. Aber entweder haben die Kinder selber ganz präzise Wünsche, denen die meist hilflosen Eltern einfach nachgeben sollten, oder es gibt – zusätzlich – eine Reihe von Ratgebern und Produkt-Gütesiegeln. Und es gibt die guten alten Klassiker auch in digitalen Medien – Super Mario, den ich persönlich schätze, zählt dazu.

wenn das Kind beispielsweise Figuren oder Gegenstände auf dem Bildschirm anklickt und diese zum Leben erwachen. Ein erfolgreicher Vorreiter von Lernspielen, das Alien Addy, zeigt einen weiteren Erfolgsgaranten: den Stellvertreter. Der französische Entwickler Coktel Vision (mittlerweile von der Ubisoft-Tochter Mindscape aufgekauft) schuf die Adi-Reihe, aus der 1990 die Addy-Reihe hervorging. Der Benutzer bewegt Addy, den Außerirdischen, durch sein Raumschiff bzw. seit 2000 Addy Junior durch sein Haus, in dem es viel zu entdecken gibt. Da der Fokus auf Lernen liegt, wurde ein spezielles System entwickelt: Wenn sich der Spieler mit Lernaufgaben beschäftigt, kann er Punkte sammeln und in Minispiele eintauschen. Auf dem PC ein Riesenerfolg, schwappt die Addy-Marke gemächlich in DS-Gefilde: ein Englisch-Trainer, ein jüngst veröffentlichtes Adventure über den menschlichen Körper und im Oktober zwei Lerntitel für Vorschüler stehen auf der Handheld-Agenda. Addy zeigt, dass Kinder einen Stellvertreter brauchen, mit dem sie sich identifizieren können. Was auf dem PC die Regel ist ("Löwenzahn", "Die Maus"), stellt auf Handheld



DS Nicht alles von Nintendo ist gut: Das "Mathematik-Training" lässt jegliche Spritzigkeit missen – eine umfangreiche, aber biedere Rechenschule.



DS In "Mein Wortschatz-Coach" lernt Ihr vermeintlich besseres Deutsch in Minispielen wie Multiple-Choice. Nicht immer ist die Antwort eindeutig wie hier.

die absolute Ausnahme dar. Hier agieren hauptsächlich austauschbare Avatare ohne Wiedererkennungswert.

Lernen im Spiel

Ein ausgewogenes Wechselverhältnis von Spiel, Lernen und Unterhaltung macht einen guten Edutainment-Titel aus. Im Grunde wird in jedem Videospiel gelernt, nur ist dieses Lernen nicht intentional ausgerichtet, sprich: es geschieht unbemerkt. Für die Entwickler steht Spannung und eine hohe Motivationskurve im Mittelpunkt, ob und was vermittelt wird, ist dem nachgelagert – in diesen Spielen verbirgt sich aber ein "heimlicher Lernplan". Insbesondere Online-Spiele vermitteln die Veränderungen der Medienwelt auf spielerische Art und fördern Multitasking sowie die Fähigkeit, Inhalte aus unterschiedlichen Quellen miteinander zu kombinieren. Spieler steuern ihren Charakter, interagieren mit anderen Personen und verarbeiten Informationen aus Chatnachrichten. Der Literaturprofessor J.P. Gee von der Arizona State University glaubt in Videospielen allgemein eine neue Schlüsselkompetenz zu sehen – die der 'Multimodalität'. Nicht nur die Schreib- und Lesefähigkeit sei enorm wichtig, sondern auch die Bedeutung von Bildern, Geräuschen oder Bewegung zu verstehen ein notwendiger Bestandteil moderner Kommunikation.

Edutainment-Spiele sind da weniger subtil und nennen Lernziele beim Namen, überprüfen diese aber weniger streng als in der Schule. Der eher unverbindliche Lerneffekt kann sich als Bumerang erweisen, wenn der 'Education'-Anteil nur noch Unterhaltungszwecke ausfüllt oder als Kaufimpuls (für Eltern) missbraucht wird. Spieldesigner stehen grundsätzlich vor dem Problem, den richtigen Anteil an Lernen und Unterhaltung zu finden. Wer sich allerdings ins Gedächtnis ruft, dass Spiele immer auch Lernen beinhalten, kommt der Lösung einen Schritt näher: Man muss nur entdecken, wo im Spiel die Lehrziele am besten aufgehoben sind. Dann haben wir Spieler auch nicht mehr das Gefühl, dass die Entwickler den Kopfkissentrick in Designentscheidungen anwenden. *pu*

Der Nachschub versiegt nicht

Auch wenn das neue Schuljahr dann schon längst begonnen hat, erscheinen einige interessante Lerntitel in den kommenden Monaten. Tivola bringt einen Intensiv-Mathekurs aus seiner "Lernerfolg Grundschule"-Reihe und im Dezember die erste Mathestunde auf Wii. Addy Junior schult im Oktober Erstklässler in "Wörter & Zahlen". Im Monat darauf merken sich Vorschüler Wortgruppen und Zahlen in "Lernerfolg Vorschule Käpt'n Sharky" und Erdkunde-Fans entdecken in der zweiten "WAS ist WAS"-Episode das "Abenteuer Erde". Nächsten Monat erscheinen zudem drei Mathe-und Deutschtrainer von HMH für die 5. und 6. Klasse.

Titel	Plattform	Hersteller	Preis	Macht schlau in...	Fazit	Wertung
10 Gewinnt	DS	Nintendo	30 Euro	Mathe	Zahlenbasierter Rätselspaß mit motivierender Adventure-Struktur. 30 Übungen bieten pfiffige Kopfnüsse mit Wiederspielwert.	9 von 10
Addy – Do you speak English?	DS	Mindscape	30 Euro	Englisch	Trocken präsentierte Sprachhilfe – lohnt nur für Grundschüler.	3 von 10
Addy Junior – Mein Körper	DS	Mindscape	30 Euro	Biologie	Buntes Lehradventure über den menschlichen Körper.	6 von 10
Deutsch 1.-4. Klasse – Fit fürs Gymnasium	DS	Franzis	20 Euro	Deutsch	Schwach: selten eindeutige Aufgaben und schlechte Erklärung.	2 von 10
Englisch macht Spaß	DS	dtp	30 Euro	Englisch	Spielerische Reise durch London; lernt Schreiben und Aussprache.	6 von 10
English Training – Spielend Englisch lernen	DS	Nintendo	30 Euro	Englisch	Spielstruktur ähnlich "Dr. Kawashima", aber zu leicht.	5 von 10
Gripskids Deutsch	DS	dtp	30 Euro	Deutsch	Übt Rechtschreibung und Grammatik in Detektivausbildung.	7 von 10
Gripskids Mathematik	DS	dtp	30 Euro	Mathe	Rechnen im Jahrmarktsetting mit netten Minispielideen.	7 von 10
Grundschule 1.-4. Klasse – Fit fürs Gymnasium	DS	Franzis	30 Euro	Deutsch, Englisch, Mathe, Sachkunde	Die bilderbuchartige Präsentation entzückt, der unausgewogene Schwierigkeitsgrad und die Strukturlosigkeit frustrieren.	4 von 10
Langenscheidt VokabelStar – Englisch Einsteiger	DS	Koch	25 Euro	Englisch	Schnörkellose Vokabelabfrage mit vielen Kategorien.	5 von 10
Lernerfolg Grundschule Deutsch 1.-4. Klasse	DS	Tivola	25 Euro	Deutsch	Kindgerecht präsentierter Lernstoff in bunten Minispielen...	5 von 10
Lernerfolg Grundschule Englisch 1.-4. Klasse	DS	Tivola	25 Euro	Englisch	...allerdings sind die Aufgaben oft unzureichend erklärt.	5 von 10
Lernerfolg Grundschule Mathematik 1.-4. Klasse	DS	Tivola	25 Euro	Mathe	Gute Minispiele fördern Rechnen und räumliches Denken.	7 von 10
Mein Englisch Coach – Englisch für Anfänger	DS	Ubisoft	25 Euro	Englisch	Außen hui, innen pfui: viele Vokabeln, aber nichts Lehrreiches.	2 von 10
Mein Wortschatz-Coach	DS	Ubisoft	15 Euro	Deutsch	Vokabeltrainer mit rund 17.000 deutschen Wörtern, die in sechs leidlich spannenden Minispielen gepaukt werden. Lernwert fraglich!	3 von 10
Mind Your Language – Learn English!	DS	V2Play	20 Euro	Englisch	Putzig präsentiert im Stile eines Schulbesuchs mit Raum zum Erkunden, aber im Schwierigkeitsgrad schlecht ausbalanciert.	5 von 10
PONS Englisch Buddy	DS	Koch	35 Euro	Englisch	Stellenweise trockener, aber gelungener Sprachtrainer.	7 von 10
Professor Kageyamas Mathematik Training	DS	Nintendo	20 Euro	Mathe	Abwechslungsarmes und trocken inszeniertes Dauerrechnen.	3 von 10
Vokabeltrainer Englisch	DS	HMH	30 Euro	Englisch	Mau präsentierter Lerntrainer, der bestehendes Wissen abfragt.	3 von 10
WAS ist WAS – Versunkene Schätze	DS	Tesloff	40 Euro	Sachkunde	Weltgeschichte als motivierendes Entdeckerquiz.	8 von 10

Fallout 3: Mothership Zeta

In der fünften (und damit letzten) Erweiterung geht es ab ins All und mitten hinein in eine Alien-Invasion – M! beamt sich hoch und klärt, ob sich der Download lohnt.

Entwickler	**Bethesda Softworks, USA**
Hersteller	**Bethesda Softworks**
System	**360**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**90% (Test in M! 12/08)**

Ein kurioses Gimmick von "Fallout 3" sind fliegende Untertassen, die manchmal im Ödland verunglücken. Weil aber längst nicht jeder Abenteurer eine außerirdische Begegnung erlebt, hilft Bethesda jetzt nach. Bei "Mothership Zeta", das wie gewohnt 800 Microsoft-Punkte (bzw. 10 Euro) kostet und knapp 330 MB Festplatten-Platz beansprucht, stoßt Ihr auf mehr Aliens, als Ihr Euch vorstellen könnt. Wie gewohnt, wird der Zusatzinhalt durch einen aufgefangenen Funkspruch angekündigt, der Euch in den Nordosten der Karte führt. Dort trefft Ihr tatsächlich auf ein Ufo, werdet aber umgehend ins Mutterschiff gebeamt und als Experiment weggesperrt. Natürlich könnt Ihr mit der Hilfe anderer Gefangener entkommen und sucht nach einem Weg zurück, was die drei Hauptmissionen abdeckt – und das war's mehr oder weniger. Nebenaufgaben machen sich rar, die Umgebung ist anfangs interessant (weil deutlich anders als der Rest des Spiels), wird aber schnell eintönig, zumal die Architektur sehr linear ausfällt. Die feindseligen Aliens wurden offenbar fast alle geklont, Abwechslung sucht Ihr bei Euren Opfern vergeblich. Dafür spucken sie jede Menge Erfahrungspunkte aus, die Levelgrenze wird trotzdem nicht erhöht – "Broken Steel" solltet Ihr also vorher kaufen. So dünn die Story der Erweiterung ist: Immerhin findet Ihr einige witzig anzuhörende Aufnahmen früherer Alien-Untersuchungen und angenehm leistungsstarke Strahlenwaffen sowie reichlich Munition dafür. Löblich: Nach erfolgreicher Beendigung könnt Ihr jederzeit zum Mutterschiff zurückkehren. *us*



Ulrich Steppberger

"GEHT SO"

"Mothership Zeta" lebt von seiner skurrilen Grundidee, macht aber nicht genug aus ihr. Dem geradlinigen Herumstapfen und Abknallen der stets gleichen Aliens fehlt es an Tiefgang und es erinnert verdächtig an "Operation: Anchorage". Das unverbrauchte Szenario ist am ehesten Spielern zu empfehlen, die ihren Charakter noch nicht so weit hochgezüchtet haben, denn hier können sie kräftig und unkompliziert Erfahrung und ein paar gute Wummen sammeln. Veteranen wird dagegen nicht genug Abwechslung geboten. Ich empfehle deshalb "Broken Steel" (wegen der Levelerhöhung) sowie "The Pitt" und "Point Lookout" (wegen der spielerischen Qualitäten).



360 Komisch wabernde Außerirdische? Könnte das ein Schutzschirm sein? Richtig! Solche Gesellen vertragen mehr Hiebe.



360 Alienflipper im Hangar: Lasst das Raumschiff die Strahlensäulen auslösen, um Feinde auf Entfernung zu grillen.

Wipeout HD Fury

Sonys futuristische Hochgeschwindigkeitsraserei erhält Nachschub. Steigt mit uns in die Gleiter und erkundet die neuen Strecken und Spielmodi.

Entwickler	**Sony Liverpool, England**
Hersteller	**Sony**
System	**PS3**
Preis	**10 Euro**
Hauptspiel	**9 von 10 (Test in M! 12/08)**

Die ruhmreiche SciFi-Flitzerei "Wipeout" feierte vor einem Jahr auf der PS3 ein glanzvolles Comeback und gilt bis jetzt als Aushängeschild für nur online erhältliche Spiele. Die Entwickler legten sich nicht auf die faule Haut und schoben jetzt die 738 MB große "Fury"-Erweiterung nach. Mit dieser kommen acht neue Strecken hinzu, von denen allerdings vier reine "Zone"-Kurse sind und das andere Quartett erneut aus den beiden PSP-Teilen übernommen wurde – allerdings HD-würdig optisch deutlich aufgemotzt. Jedes Gleiterfabrikat bekam ein 'sportlicheres' Modell spendiert, dessen Leistungswerte etwas höher liegen. Dazu gesellen sich drei neue Rennmodi: 'Eliminator' hat seinen Ursprung auf der PSP und stellt den Abschuss der Kontrahenten in den Mittelpunkt. Bei 'Zone Battle' flitzt Ihr gemeinsam mit anderen durch die abstrakten Vollgasläufe und müsst schneller Tempo gewinnen als die Konkurrenz. Einen eigenen Weg geht 'Destructor', bei dem Ihr auf der Strecke liegende Minen per Beschuss aus dem Weg räumen sollt. Damit Ihr diese Neuerungen nicht verpasst, ist eine zweite Kampagne mit 80 Wettbewerben wählbar. Sogar das Hauptmenü wurde neu gestaltet, Traditionalisten können auf Wunsch statt des schwarz-roten Designs auch die altbekannten Blau-weiß-Farbtöne einschalten. *us*



Ulrich Steppberger

"SUPER"

"Wipeout HD" ist immer noch das lohnenswerteste Download-Spiel der PS3 und wird durch die "Fury"-Erweiterung noch besser. Die 10 Euro sollte jeder, der sich mit den rasenden Gleitern anfreunden kann, bedenkenlos investieren, denn das Paket stimmt. Die neuen Strecken halten die spielerische und grafische Qualität der acht ursprünglichen Kurse, die aufgemotzten Gleiter machen noch flottere Rennen möglich. Am besten gefallen mir die drei einfallsreichen Rennmodi, die dazugekommen sind und in der zweiten Kampagne reichhaltig eingesetzt werden. Ein so gelungenes Add-on bekommen selbst Vollpreis-Titel selten.



PS3 Ein neues Pistenquartett ist nur in den Zone-Rennmodi (hier die frische 'Battle'-Variante) nutzbar.



PS3 Einfach, aber reizvoll: Bei 'Destruktor' ist das Hauptziel, herumliegende Minen abzuschießen.

MANIAC.de
Mehr Internet braucht kein Spieler.



Die Website der M! Games. Mit neuen Screens.


Total bunter Titelscreen mit Schnellstartleiste!


Schwerpunkte über noch nie gesehene Spiele!


MANIAC Reporter Live vor Ort bei Events, Messen, Konferenzen!

MANIAC.DE

Du hast ein Gehirn wie Einstein und Reflexe wie ein Boxer? Dann ist MANIAC.de die Website für Dich!
Eine radikale Szenerie voller brachialer Gegn... äh Texte fordert Deinen Intellekt und Dein Geschick!
In Level 1 wartet eine Test-Datenbank aus 15 Jahren MAN!AC und M! Games-Historie, dann greifen kecke News an, flankiert von meinungsstarken Blogs und vielen HD-Videos – während das M! Radio mit Spiele-Soundtracks die Stimmung aufheizt und tolle Gewinnspiele die Spannung maximieren.
Als Endgegner wartet jeden Freitag der ultimative Gamer-Podcast auf Euch...
Wer dann nicht genug hat: Wir twittern** und sind auf Facebook zu finden!



TÄGLICH LAUFENDE UPDATES***
BLOGS MIT M!EINUNG
RUCKELIGE HD-VIDEOS
JEDEN FREITAG PODCAST
TEST-DATENBANK MIT LÜCKEN
WERTLOSE GEWINNSPIELE

MANIAC.de - jetzt für Deinen Firefox, Internet Explorer, Safari, Opera oder Chrome Browser!

*Mausrad oder Trackball wird empfohlen ** twitter.com/maniaconline *** manchmal sogar am Wochenende!

ONLINE

Auch der DSi kann Facebook

ZUSATZ-INHALT • Ende Juli veröffentlichte Nintendo das erste System-Update für den DSi. Version 1.4 blockiert die aktuelle Flashkarten-Generation und hat für Benutzer kaum sichtbare Änderungen, sieht man von einer Funktion ab: Mit dem Handheld geschossene Fotos können jetzt direkt zum sozialen Netzwerk Facebook hochgeladen werden. Dazu müsst Ihr natürlich dort angemeldet und in Reichweite einer WLAN-Verbindung sein, der Rest ist dann aber simpel. Sucht das gewünschte Bild aus und tippt auf dem unteren Bildschirm auf das neu hinzugekommene Facebook-Icon. Jetzt nur noch die Zugangskennung eingegeben, im Handumdrehen landet Euer Bild im "Nintendo DSi-Fotos"-Ordner auf der Webseite und kann von allen Freunden begutachtet und kommentiert werden. Namensänderungen erlaubt das Handheld nicht, doch als netter Gag ist die Option zu gebrauchen.



Serious Sam kehrt zurück

SPIELE • **Keinen Bock auf nervige Story-Elemente oder gar (Grusel!) Anspruch in Euren Ego-Shootern? Dann könnt Ihr frohlocken, denn der 'Ballern ist alles'-Star der kroatischen Entwickler Croteam steht vor seinem Comeback: "Serious Sam HD" ist eine überarbeitete Neuauflage des ersten Teils und wird Euch demnächst auf der Xbox 360 mit nervig schreienden Bombenköpfen beglücken.**



360 Sam lässt es krachen: Hier sprechen die Waffen, nicht die Charaktere.

Nackte Haut bei Nintendo?

SPIELE • Viel Wirbel um (fast) nichts: Die Handy- und Downloadspiel-Profis von Gameloft kündigten vor einigen Monaten eine WiiWare-Fassung ihrer "Sexy Poker"-Serie an, bei denen auf Mobilgeräten schon mal blank gezogen wird. Jetzt ist das Spiel in den USA erhältlich und die Ernüchterung groß: Auf dem Wii zocken Anime-Mädels statt echter Damen und entblättern sich nur bis zur Unterwäsche. Wer's trotzdem haben will: Es kommt demnächst auch zu uns – die USK sagt bereits 'ab 16'.

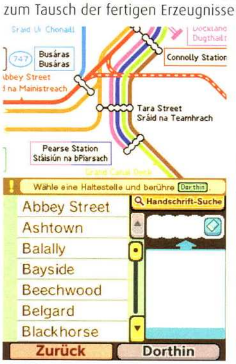


Wii Huch? Mit der Attitüde hat das Mädel das Zeug zum Gamegirl.

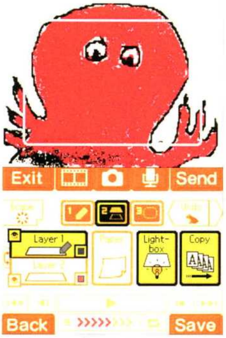
DSi im Anwendungsrausch

SPIELE • Ob Nintendo bei Apple abgeschaut hat? In den letzten Wochen finden sich im DSiWare-Download-Angebot immer mehr Anwendungen. Der "Personennahverkehrsplan 2009" ist in zwei Sets mit jeweils fünf europäischen Metropolen für 5 Euro erhältlich. Zu jeder Stadt könnt Ihr die Verbindungen von Bussen, Zügen und U-Bahnen abrufen und damit Reiserouten planen. Allerdings wurde alles sehr spartanisch verpackt, so findet Ihr keinerlei Reise- oder Touristikinfos, nur eigene Fotos dürft Ihr den Stationen zuordnen. Die Grundidee ist gut gemeint, aber für den Preis fehlt es an Ausstattung.

Darüber kann man beim "Flipnote Studio" nicht klagen, denn das ist gratis. Mithilfe einfacher Werkzeuge zeichnet Ihr simple Grafiken auf dem Touchscreen und reiht mehrere Seiten aneinander, um so ein virtuelles Daumenkino zu erzeugen. Als Gag ganz nett, zumal ein Internetportal zum Tausch der fertigen Erzeugnisse dabei ist.



DSi Wo geht es lang? Der "Personennahverkehrsplan" will helfen.



DSi Werdet mit "Flipnote Studio" zum Daumenkinoregisseur.

NXE-Update mit Avatar-Outfits

ZUSATZ-INHALT • Seit dem 11. August ist das neue Dashboard-Update für die Xbox 360 online erhältlich. Die großen Ergänzungen wie last.fm, Twitter und Facebook folgen erst in den nächsten Monaten, jetzt bekommen wir viele Detailverbesserungen: So wurde u.a. das Tempo des NXE deutlich verbessert, Downloads können von den Usern bewertet werden und beim Gamertag wird die Zugehörigkeitsdauer angezeigt. Außerdem stehen ab sofort neue Klamotten und Objekte für die Avatare zum Kauf bereit, allerdings verlangen die Hersteller besonders bei den spielebezogenen Sachen satte Preise: So kostet ein Jedi-Lichtschwert stolze 400 Punkte, auch Ganzkörper-Outfits schlagen mit mindestens 320 Punkten zu Buche. Immerhin dürft Ihr alles vor dem Kauf im Shop ansehen – wir hätten uns trotzdem niedrigere Preisstufen gewünscht.



360 Witzig, aber teuer: Avatar-Zubehör von "Halo 3: ODST", "Star Wars: Clone Wars", "BioShock 2" oder "Splinter Cell: Conviction" (von links).

ONLINE-TICKER »

+++ Sinneswandel? Seit Kurzem sind im deutschen PlayStation Store überraschend einige Spiele und Inhalte mit Freigaben 'ab 16' und 'ab 18' erhältlich, die Sony bislang zurückgehalten hat – u.a. "Syphon Filter" (PSone), "Siren Blood Curse" und Bonus-Outfits zum "Genji: Days of the Blade". +++ Zeitspiel: Laut USK-Freigabe erscheint "Braid" auch für die PS3. +++

SPIELSPASS

In der Online-Rubrik werten wir mit einer Skala von 1 bis 10.

1-10

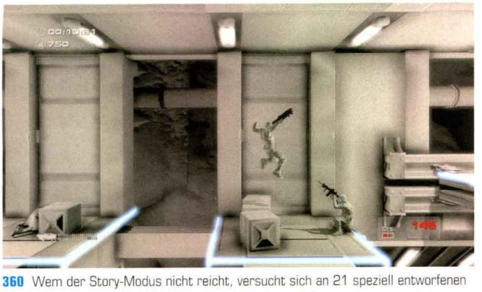
Shadow Complex

360 Action-Adventure 16



360 Die meisten Feuergefechte könnt Ihr taktisch angehen: Nutzt die Deckung und sprengt Fässer in die Luft, um die Umgebung zu Eurem Vorteil einzusetzen.

Kein Download-Spiel bekam vorab so viele Vorschusslorbeeren wie "Shadow Complex", das auf Microsofts E3-Pressekonferenz von Stardesigner Cliff Bleszinski präsentiert wurde. Deshalb gleich zu Beginn unser Fazit: Ja, die hohen Erwartungen kann der Titel (fast) erfüllen. Obwohl die Unreal Engine 3 Verwendung fand, bekommt Ihr weder stiernackige Söldner-Muskelberge noch blutige Ego-Shooter-Orgien vorgesetzt. Vielmehr erinnert das Abenteuer an traditionelle Acion-Adventure-Kost à la "Super Metroid", auch eine Verwandschaft zu "Bionic Commando Rearmed" ist nicht zu leugnen. Ihr schleicht, hüpft und rennt durch detailreiche, meist in nüchterne Grau- und Blautöne getauchte Polygonszenarien, bleibt aber immer auf einer 2D-Ebene. Räumliche Faktoren kommen ins Spiel, wenn Euch Schergen aus dem Hintergrund attackieren, sie also auf einer anderen Ebene positioniert sind. Das stellt kein Problem dar, denn mit dem rechten Stick kontrolliert Ihr den Laserzielsucher Eurer Wumme, der bei Bedarf durch den Raum schweift und stets alle Feinde erfassen kann, die sich in Eurem Blickfeld befinden. Anfangs fühlt sich diese Quasi-Dreidimensionalität merkwürdig an, Ihr gewöhnt Euch aber nach kurzer Zeit daran. Bedächtiges Vorgehen ist gerade zu Beginn cleverer als blindes Voranstürmen. Auch die meist überraschend auftauchenden Bosse erledigt Ihr am leichtesten, wenn Ihr Vorsicht walten lasst. Nur gelegentlich erlebt Ihr frustige Momente, weil Euch Schurken beschießen, die außerhalb des Bildschirmausschnitts stehen.



360 Wem der Story-Modus nicht reicht, versucht sich an 21 speziell entworfenen Herausforderungen, die teilweise extrem knackig ausfallen.



360 Auf der bewaldeten Oberwelt tummelt Ihr Euch nur zu Beginn und gegen Ende des Abenteuers – seid Ihr aufgerüstet, pustet Ihr die Feinde weg wie nichts.

Mindestens so wichtig wie die Feuergefechte ist das Erkunden der Umgebung: Auf einer Karte nach "Castlevania"-Art werden Eure Entdeckungen verzeichnet, nebenbei spürt Ihr über 100 versteckte Extras auf. Diese dienen nicht nur als Belohnung, sondern verbessern Eure Waffen und Ausrüstungsgegenstände: Zu Beginn habt Ihr eine kleine Wumme und könnt lediglich normal springen, mit einer Taschenlampe enthüllt Ihr Zugänge zu versteckten Räumen oder Durchgängen. Später erhaltet Ihr u.a. Granaten und Schaumkanonen, mit denen Ihr vorher unknackbare Türen öffnet, sowie einen Hightech-Anzug samt Greifhaken, Mehrfachsprung und Lufttank für Unterwasser-Erkundungen. Die stetig wachsende Fähigkeitenpalette motiviert ungemein, zumal das Erforschen bereits besuchter Abschnitte oft neue Entdeckungen zutage fördert.

Ein wenig Kritik muss sich "Shadow Complex" trotzdem gefallen lassen: Neben den erwähnten unfairen Angreifern stören manchmal etwas die steifen Bewegungen des Helden, außerdem könnt Ihr keine eigenen Spielstände anlegen. Davon abgesehen erwartet Euch ein komplexes und motivierendes Action-Abenteuer, das bis zum Ende kaum an Spannung verliert. *us*

SPIELSPASS 9

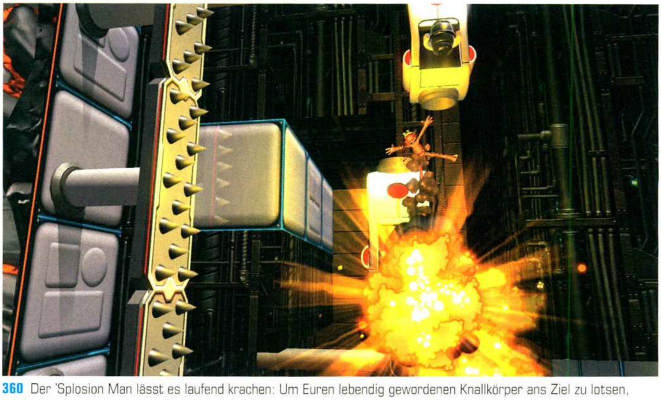
Entwickler	**Chair Ent., USA**
Hersteller	**Epic Games**
Preis	**15 Euro**

'Splosion Man

360 Geschicklichkeit 12

Mit ihrem Erstlingswerk "The Maw" setzten die Entwickler Twisted Pixel ein Ausrufezeichen in der Xbox Live Arcade: Das schräge Action-Adventure rund um einen lila Alien-Blob überzeugte mit professioneller Inszenierung und originellen Ideen, zum Ende der ohnehin recht kurzen Spielzeit ging dem Spaß aber die Luft aus.

Für ihr zweites Spiel versuchten die Macher erfreulicherweise nicht einfach, das gleiche Rezept neu aufzukochen. Vielmehr ließen sie ihrer Kreativität freien Lauf – heraus kam "'Splosion Man". Der ist ein fröhlich und wirr drauflos plapperndes Männchen, das aus einer hochexplosiven Masse besteht und aus einem Komplex voller fieser Wissenschaftler ausbrechen will. Dazu wuselt Ihr durch rund 50 Levels und versucht, den Ausgang zu finden. Waffen besitzt Ihr keine außer Eurem Körper: Auf Knopfdruck könnt Ihr Euch nämlich bis zu dreimal am Stück in die Luft sprengen. Dadurch entsorgt Ihr Gegner oder räumt Hindernisse aus dem Weg, außerdem kommt Ihr so auf höhere Etagen, weil Euch der Druck nach oben schleudert. Rund um das einfache Konzept schnitzte Twisted Pixel knifflige Szenarien, die neben etwas Köpfchen vor allem schnelle Reaktionen und gutes Timing erfordern. Das macht nicht zuletzt wegen der schrillen Inszenierung viel Spaß, erfordert aber eine Menge Lernbereitschaft: Viele Situationen sind nur dann zu bewältigen, wenn Ihr nach dem Trial&Error-Prinzip erst mehrfach in die Fallen getappt seid. Unnötig nervig sind die Bosskämpfe, dafür winkt am Ende ein Gratis-Thema fürs Dashboard als Belohnung. Wer's launig mag, macht mit "'Splosion Man" einen guten Griff, zumal auch die Mehrspieler-Levels clever gestaltet sind. *us*



360 Der 'Splosion Man lässt es laufend krachen: Um Euren lebendig gewordenen Knallkörper ans Ziel zu lotsen, braucht Ihr schon bald gutes Timing – und häufig mehrere Versuche, um die Route zu lernen.

SPIELSPASS 7

Entwickler	Twisted Pixel, USA
Hersteller	Twisted Pixel
Preis	10 Euro

Fat Princess

PS3 Action-Strategie 16



PS3 Ohne Teamwork und Aufgabenteilung geht nichts: Deshalb taugt die Solo-Kampagne fast nur zur Eingewöhnung, richtig Spaß macht's erst online.



PS3 Zur Abwechslung tretet Ihr bei einem Fußballspiel an: Dabei zählen auch Tore, doch die Gaudi steigt, wenn Ihr das gegnerische Team ordentlich plattmacht.

Dass klassenbasierte, taktische Action nicht nur im SciFi-Gewand und mit Ego-Ansicht funktionieren kann, beweist "Fat Princess". Ihr seht das in einer Fantasy-Cartoonwelt angesiedelte Geschehen aus der Vogelperspektive und agiert als Teil einer königlichen Truppe: Vernichtet alle gegnerischen Einheiten, nehmt Stützpunkte ein oder stibitzt die gegnerische Prinzessin. Dabei haut Ihr Euch gegenseitig die Köpfe ein – durchaus blutig, aber immer cartoonhaft inszeniert. Dazu nehmt Ihr eine von fünf Rollen ein: Setzt einfach einen Hut auf, um Euch in Magier, Jäger, Krieger, Priester oder Arbeiter zu verwandeln. Letzterer sammelt Rohstoffe, mit denen Ihr Befestigungen baut oder die Klassen auflevelt. Originell: Ihr könnt die Rollen jederzeit wechseln, indem Ihr z.B. die Mützen von Gefallenen aufnehmt. Für eine Extraportion Taktik sorgen Kuchenstückchen: Indem Ihr diese Ihrer Majestät zu Gemüte führt, nimmt sie an Gewicht zu. Dadurch fällt es dem Gegner umso schwerer, Eure Prinzessin zu verschleppen. Aber auch die eigene Truppe braucht länger und massig Teamwork, um das Dickerchen zurückzuholen. Chaos ist besonders im Online-Modus vorprogrammiert, wenn bis zu 32 Teilnehmer loslegen. Für Solisten stehen eine Kampagne, Offline-Matches und die Gladiatoren-Arena, in der Ihr möglichst viele Gegner plattmachen sollt, bereit – langfristig motiviert zwar keiner der Modi, zur Eingewöhnung in die Steuerung taugt es aber allemal.

Der spaßige Online-Modus, das sympathische Fantasy-Mittelalter-Setting und die abwechslungsreichen Klassen machen aus der "Fetten Prinzessin" insgesamt also eine runde Sache – im wahrsten Sinne des Wortes. *ap*

SPIELSPASS 7

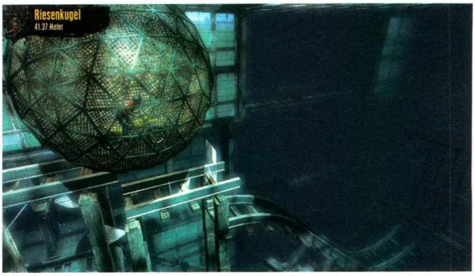
Entwickler	Titan Studios, USA
Hersteller	Sony
Preis	15 Euro

Trials HD

360 Geschicklichkeit



360 Aller Anfang ist leicht: Mit solchen Sprüngen kommt Ihr schnell klar, bevor es später auf wirklich haarsträubenden Parcours zur Sache geht.



360 Ein Dutzend Minispiele locken zur Rekordjagd: Hier geht es darum, in einer Metallkugel so weit wie möglich zu rollen, ohne vom Motorrad zu fallen.

Zu den weniger bekannten Motorsportarten gehören die Motocross Trials. Hier versuchen akrobatische Zweiradfahrer, ihr Vehikel über komplizierte Hinderniskurse zu bugsieren, ohne absteigen zu müssen. Diese einfache, aber effektive Grundidee nutzte RedLynx vor Längerem auf dem PC für zwei populäre Indie-Entwicklungen – Xbox-360-Spieler kommen jetzt in den Genuss der besten Fassung. Bei "Trials HD" sitzt Ihr auf einem Motocross-Bike und habt nur eine Aufgabe: Erreicht möglichst schnell und unfallfrei das Ende des Kurses. Dabei fahrt Ihr stur geradeaus, entsprechend wenig Kontrollelemente werden benötigt. Ihr bedient lediglich Gas und Bremse und lehnt den Fahrer vor oder zurück. Diese konkurrenzlos gefühlvolle und realistische Steuerung reicht aus, um Euch 50 Levels lang zu fesseln: Anfängliche Parcours lassen Euch mit lockeren Sprüngen und nur sachten Steigungen schnell Erfolgserlebnisse sammeln. Aber bald fordern knackige Hinderniskombinationen, steile Gefälle und sogar bewegliche Elemente extremes Feingefühl. Spätestens bei den schweren Pisten werdet Ihr dutzende Versuche brauchen, dank der schicken 3D-Optik samt atmosphärischen Lichteffekten nehmt Ihr spektakuläre Unfälle nur halb so schwer. "Trials HD" schafft es bei aller Härte meisterlich, zu motivieren statt zu frustrieren – denn alles ist schaffbar, wie downloadbare Wiederholungen aus den Rekordlisten zeigen. Eine Reihe witziger Minispiele sind das Sahnehäubchen auf einem süchtig machenden Geschicklichkeitstest. *us*

SPIELSPASS 9
Entwickler **RedLynx, Finnland**
Hersteller **RedLynx**
Preis **15 Euro**

Driift Mania

Wii Rennspiel



Wii Extras und Waffen haben die Miniflitzer keine. Nur auslaufendes Öl nach Kollisionen sorgt gelegentlich für Rutschpartien.

Früher waren Rennspiele, die komplett auf einen Bildschirm passten, Stammgäste in Spielhallen und auf Heimcomputern – bis die Gamer-Welt mehr Wert auf 3D-Grafik legte. Konami lässt die Tradition wieder aufleben und Euch mit kleinen Flitzern über 15 Strecken brausen. Die bunten Umgebungen und Vehikel sind mit einem leichten Cel-Shading-Effekt in Szene gesetzt und versprühen eine Menge Spielzeug-Charme. Umso ärgerlicher das Fahrverhalten: Während die CPU-Gegner wie festgeklebt um die Kurven jagen, schleudert Euer Auto schon bei geringem Tempo gewaltig – das nervt. Habt Ihr Mitspieler greifbar, relativiert sich das Problem: Denn mit bis zu acht Teilnehmern und witzigen Spielmodi macht die chaotische Raserei wieder Laune. *us*

SPIELSPASS 5
Entwickler **Konami, Japan**
Hersteller **Konami**
Preis **8 Euro**

Bonsai Barber

Wii Geschicklichkeit



Wii Schnipp-schnapp, schon ist der Ast ab: Ohne ein ruhiges Händchen schindet Ihr bei Euren Pflanzenkunden keinen Eindruck.

Zu den skurrileren WiiWare-Angeboten gehört "Bonsai Barber": Ihr schlüpft hier in die Rolle eines Friseurs, der aber nicht die Haartracht von menschlichen Kunden verschönert, sondern den Bewuchs verschiedener Pflanzenwesen stutzt.

Per Remotepointer hantiert Ihr mit einer Schere und schnippelt vorgegebene Formen nach, gelegentlich wird auch nach Tönungen verlangt oder Ihr lasst per Wasserspritze versehentlich zu viel entfernte Blätter wieder nachwachsen. Das simple Geschehen ist rundum familienfreundlich und durch eine launige Cartoon-Optik witzig präsentiert, aber nicht gerade mit Tiefgang gesegnet. Weil Ihr zudem pro Tag nur drei Kunden bedienen dürft, bleibt es beim 'netten Zwischendurch-Spaß'. *us*

SPIELSPASS 5
Entwickler **Zoonami, England**
Hersteller **Nintendo**
Preis **10 Euro**

Shatter

PS3 **Geschicklichkeit** USK 0



PS3 "Shatter" setzt auf klare und schnörkellose Grafik, die dem klassischen "Breakout"-Prinzip einen lässigen, modernen Stil verleiht.



PS3 Gelegentlich warten runde Spielfelder auf Euch, bei denen Ihr besonderes Augenmerk auf die veränderten Abprallwinkel Eurer Kugel legen müsst.

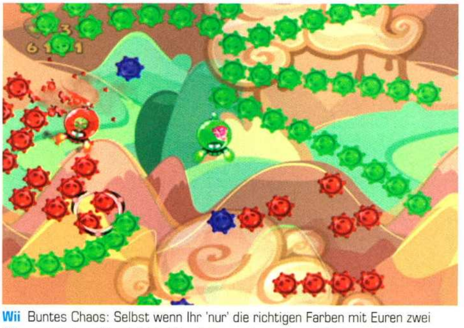
Klarer Punktsieg für Sony-Jünger: Während Xbox-360-Spieler mit einer langweilig inszenierten "Arkanoid"-Neuauflage vorliebnehmen müssen, zeigt auf der PS3 der Überraschungstitel "Shatter", dass dem alten "Breakout"-Konzept mit etwas Einfallsreichtum eine Menge neues Leben eingehaucht werden kann. Wie in den Achtzigern kontrolliert Ihr einen Schläger am Bildrand, mit dem Ihr eine herumfliegende Kugel zurückprallen lasst und auf dem Bildschirm verteilte Blöcke abräumt. Durch eine Reihe frischer Elemente kommt aber Schwung in die Sache: So könnt Ihr jederzeit mehrere Kugeln ins Spiel schicken, sofern Ihr Euren Lebensvorrat dafür riskieren wollt. Außerdem besitzt Euer Schläger Windkraft: Auf Knopfdruck saugt Ihr entweder die Luft an oder pustet sie aus. So sammelt Ihr nicht nur Extrapunkte, die von zerstörten Blöcken übrig bleiben, sondern beeinflusst die Flugrichtung der Kugel. Dazu kommen abwechslungsreiche Eigenheiten wie die sich ändernde Orientierung des Bildschirms (mal steht Ihr links, mal unten, mal ist das Spielfeld rund) und dicke Obermotze am Ende einer Welt, die mit intelligenten Taktiken besiegt werden wollen. Zum gelungen aufpolierten Grundkonzept gesellt sich eine stilvolle Aufmachung: Die schicke Grafik wird von kühlen, klaren Linien dominiert, während der Soundtrack auf eine Mischung aus Elektro und Ambient setzt und absolut hörenswert ist. "Shatter" spielt sich zudem angenehm frustfrei und macht selbst Zocker-Frischlinge das Leben nicht unnötig schwer. *us*

SPIELSPASS 8

Entwickler	**Sidhe Int., USA**
Hersteller	**Sidhe Interactive**
Preis	**6 Euro**

ColorZ

Wii **Geschicklichkeit** USK 0



Wii Buntes Chaos: Selbst wenn Ihr 'nur' die richtigen Farben mit Euren zwei Ufos sammeln sollt, wird das Geschehen schon schwer beherrschbar.

In Frankreich zockt man wohl gerne "Ikaruga" – denn dessen Spielkniff bildet die Basis von "ColorZ". Nur ballert Ihr hier nicht, sondern seid unbewaffnet mit bis zu drei Ufos unterwegs in Landschaften, die mit bunten Minen vollgestopft wurden. Haben sie die gleiche Farbe wie Euer Gefährt, könnt Ihr sie sammeln, andere sind dagegen tödlich. Manchmal müsst Ihr Eure Vehikel kombinieren, um eine passende Farbe zu erhalten. Das ist sehr komplex, zumal Ihr die Ufos unterschiedlich lenkt – eines per Remotepointer, die anderen mit Stick bzw. Digikreuz. Für Solospieler ist das zu konfus, mit Partnern macht es immerhin etwas Spaß. *us*

SPIELSPASS 4

Entwickler	**Exkee, Frankreich**
Hersteller	**Exkee**
Preis	**7 Euro**

Contra ReBirth

Wii **Action**



Wii Vor typischer Kulisse wundern sich Serienfans über den niedrigen Schwierigkeitsgrad und den eigenen Grafikstil, freuen sich aber über spaßige Ballereien.

Im Gegensatz zum originalgetreuen "Gradius ReBirth" bringt die "Contra"-Hommage Änderungen in den Mix aus vertrauten Versatzstücken früherer Episoden ein: Taktik und Schwierigkeit wurden reduziert, Feind- und Explosionsaufkommen gesteigert. In nur fünf neuen Levels kämpft Ihr Euch wahlweise zu zweit mit einem von drei Kämpfern zum Endgegner. Zielsuchraketen, Streuschuss und Laser erhöhen die Feuerkraft – auf der niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade behaltet Ihr sie selbst nach dem Tod. Begleitet von bekannten Melodien liegt "Contra ReBirth" grafisch unentschlossen zwischen NES- und SNES-Niveau. *mh*

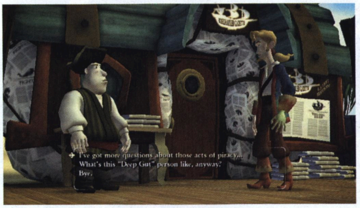
SPIELSPASS 7

Entwickler	**M2, Japan**
Hersteller	**Konami**
Preis	**6 Euro**

Tales of Monkey Island: Chapter 1

Wii **Adventure** USK 6

Der auf episodische Inhalte spezialisierte Entwickler Telltale erzählt fünf neue Storyhappen von einem, der vor 19 Jahren auszog, ein großer Pirat zu werden und als Adventure-Legende zurückkehrte. Bereits im Prolog trifft Tollpatsch Guybrush Threepwood auf Erzfeind Le Chuck, weil dieser Gouverneurin Elaine gefangen hält. Der Rettungsversuch geht freilich schief: Guybrush wird auf 'Flotsam Island' angespült und verbringt dort den Großteil der vierstündigen Episode. Das Ziel: ein Schiff finden, von der Insel verschwinden und nach Elaine suchen. Die Rätsel sind logisch, meist entdeckt Ihr Gegenstände und kombiniert sie im aufgeräumten Inventar – um drei Ecken wie in den Originalen müsst Ihr nicht denken. Während der Humor mit Wortwitz und zahlreichen Slapstick-Einlagen unterhält, vermiest die technische Umsetzung des Spielers Laune mit teils krächzender Sprachausgabe, farblich unpassenden und dadurch schwer zu lesenden Untertiteln sowie Dauerruckeln. *pu*



Wii Die amüsanten Gespräche sind professionell vertont, setzen aber sehr gute Englischkenntnisse voraus.



Wii Zum ersten Mal in einem Telltale-Spiel kombiniert Ihr Gegenstände – allerdings mit umständlicher Bedienung.

SPIELSPASS 6

Entwickler **Telltale Games, USA**
Hersteller **Telltale Games**
Preis **10 Euro**

Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Crystal Defenders	Square Enix	–	Lieblose und mäßig spannende Tower-Defense-Umsetzung des iPhone-Originals (Test in M! 05/09).	10 €	5
Droplitz	Atlus	–	Schnelle Knobelei mit interessantem, jedoch in Teilen unnötig kompliziertem Konzept (Test in M! 09/09).	10 €	5
Fat Princess	Sony	–	Witzige Cartoon-Fassung des "Team Fortress"- Grundgedankens, alleine aber fade (Test auf Seite 72).	15 €	7
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Arcade	Umfangreiches und mit ausgefeiltem Kampfsystem vor allem für Kenner ausgelegtes Beat'em-Up.	15 €	8
Shatter	Sidhe Int.	–	Mit gelungenen Ideen und schicker Präsentation aufgemotzter "Breakout"-Erbe (Test auf Seite 74).	6 €	8
Syphon Filter *	Sony	PSone	Packende Agenten-Action mit viel Abwechslung, die trotz sichtlicher Alterserscheinungen immer noch reizt.	5 €	7
Syphon Filter 3 *	Sony	PSone	Solider Abschluss der Trilogie, der allerdings ein paar unnötige Design-Macken beinhaltet.	5 €	6
TV Show King	Gameloft	–	Akzeptables Quizspiel mit vielen Fragen – gut für alle, denen "Buzz!" zu teuer ist (Test in M! 07/08).	10 €	6
Watchmen: Das Ende ist nah, Teil 2	Warner	–	Ideenfreie Fortsetzung nach 3D-"Streets of Rage"-Art: kürzer und abwechslungsärmer als der Vorgänger.	12 €	4

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Arcade	Besonders für Beat'em-Up-Veteranen reizvolle Neuauflage, bei der alle Kämpfer sofort wählbar sind.	15 €	8
'Splosion Man	Twisted Pixel	–	Knifflige Hüpferei mit skurriler Hauptfigur und Steuerung, die viel Laune macht (Test auf Seite 72).	10 €	7
Teename Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled	Ubisoft	Arcade	Grafisch mit Polygontechnik ordentlich aufgemotzte Umsetzung der monotonen Schildkrötenklopperei. Wichtig für SNES-Besitzer: Die zusätzlichen Levels der Heimfassung sind nicht mit dabei.	10 €	4
Trials HD	RedLynx	–	Unheimlich fesselnder Motorrad-Geschicklichkeitstest mit kniffligen Aufgaben (Test auf Seite 73).	15 €	9

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
3-2-1, Rattle Battle!	Tecmo	–	Leidlich witzige Minispielsammlung rund um das schnelle Schütteln der Remote.	5 €	4
Bonsai Barber	Nintendo	–	Skurrile Haarschneidesimulation mit Pflanzen, die auf kurze Runden ausgelegt ist (Test auf Seite 73).	10 €	5
ColorZ	Exkee	–	Übermäßig komplizierter Geschicklichkeitstest mit "Ikaruga"-Anleihen (Test auf Seite 74).	7 €	4
Detana!! Twin Bee	Konami	TurboGrafx-16	Humorvoller Vertikal-Shooter mit Charme, der trotz antiquierter Optik Spaß macht.	7 €	6
Die drei Musketiere: Einer für alle!	Legendo Ent.	–	Nett anzusehende Plattform-Hüpferei mit mäßiger Steuerung und nervigen Ladepausen.	9 €	4
Driift Mania	Konami	–	Knuffig in Szene gesetzte Mini-Raserei, deren bockiges Fahrverhalten enttäuscht (Test auf Seite 73).	8 €	5
Family Slot Car Racing	Aksys Games	–	Arg simples Modellbahn-Autorennen – außer Gas geben macht Ihr nicht viel.	5 €	3
Heracles: Chariot Racing	Neko Ent.	PS2	Solider "Mario Kart"-Klon mit flüssiger Optik und vielen Strecken, jedoch ohne eigene Einfälle.	8 €	6
Kirby's Dream Land 3	Nintendo	SNES	Putziges Jump'n'Run mit dem rosa Knuffel, jedoch arg leicht und behäbig inszeniert.	9 €	6
Phantasy Star	Sega	Master System	Seinerzeit wegweisendes Rollenspiel, das trotz starker Alterserscheinungen noch seinen Reiz hat.	5 €	6
Tales of Monkey Island: Chapter 1	Telltale Games	–	Bemühter, aber witziger Auftakt der neuen 'Monkey Island'-Folgen mit schwacher Technik (Test auf Seite 75).	10 €	6
The Revenge of Shinobi	Sega	Mega Drive	Immer noch hübsch anzusehende und unterhaltsame Ninja-Action mit originellen Obermotzen.	8 €	8

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Syphon Filter: Shadow Ops	Sony	–	Allein auf Online-Matches ausgelegter Shooter-Ableger der Serie – heutzutage findet Ihr kaum noch Gegner.	5 €	5

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Gehirn-Jogging für zwischendurch	Nintendo	DS	Diesen Monat gibt es die Kawashima-Sudokus – nett, aber eigentlich völlig überflüssig.	5 €	5
Guitar Rock Tour	Gameloft	DS	Bei der Download-Fassung des DS-Musikspiels bekommt Ihr solide Unterhaltung für wenig Geld.	5 €	5
Sujin Taisen: Strategie der Zahlen	Nintendo	–	Entfernt an "Domino" erinnerndes Zahlenlege-Brettspiel, jedoch viel komplexer.	5 €	4

* funktioniert auch auf PSP

Neuerscheinungen vom 18.7. bis zum 14.8.

XBOX 360 INDIE GAMES

Endlich dürfen auch deutsche Spieler die Produkte aus den Heimentwickler-Stuben kaufen – M! zeigt Euch, was hinter dem Angebot steckt.



Die Indie Games werden in einer eigenen Rubrik im Xbox-Live-Marktplatz verkauft.

Zusammen mit dem Start des neuen NXE-Dashboards für die Xbox 360 gingen letzten November in vielen Ländern die 'Community Games' an den Start: Dahinter steckte Microsofts lange angekündigtes Vorhaben, Hobbyentwicklern nicht nur das Programmieren eigener Spiele auf der Next-Gen-Konsole zu ermöglichen, sondern ihnen auch einen Vertriebsweg zu eröffnen. Alles, was aufstrebende Talente dazu brauchten, war eine günstige Lizenz für die XNA-Entwicklerumgebung und ausreichend Engagement. Deutsche Xbox-360-Besitzer schauten letztes Jahr allerdings noch in die Röhre: Uns blieb das Angebot wegen des komplizierten heimischen Lizenzrechts vorenthalten – Microsoft kündigte stets an, dass daran gearbeitet werde, wollte aber keinen Start-Termin nennen. Anscheinend hat sich das Problem nun gelöst, denn ohne große Vorwarnung tauchte die inzwischen in 'Indie Games' umbenannte Rubrik Ende Juli auf dem Marktplatz auf.

Das komplette Angebot steht uns zwar immer noch nicht zur Verfügung, weil Entwickler älterer Spiele ihre Werke erst nachträglich für unsere Region aktivieren müssen. Aber bereits Anfang August wurde die 200er-Grenze übersprungen. Im bunt gemischten Sortiment finden sich übrigens keineswegs nur Spiele: Mehr oder weniger sinnvolle Gimmicks und Anwendungen wie Aquarien, LED-Laufschriften, Uhr-Anzeiger und diverse Massage-Programme sind in Hülle und Fülle vorhanden – und verkaufen sich überraschend gut, wie die Erfahrungen aus dem Rest der Welt zeigen. Je nach Größe und Entwickler-Vorstellungen werden Preise zwischen 80 und 400 Microsoft-Punkten (also 1 bis 5 Euro) fällig, von denen die Macher laut Microsoft bis zu 70 Prozent als Gewinn erhalten. Wie bei den großen Arcade-Kollegen könnt Ihr jedes Spiel als kurzes Demo antesten, auch sonst haben die Hobby-Projekte kaum Einschränkungen – nur Achievements gibt es keine.

Damit Ihr Euch nicht mühsam alles ansehen müsst, haben wir uns durch das Sortiment gewühlt und acht Redaktionstipps herausgepickt: Diese sind vielleicht nicht so fein poliert wie Profiprogramme, aber ein Rohdiamant ist auch etwas wert. *us*




Auch jede Menge (un-)sinnige Kuriositäten wie Massage-Simulationen, Kaminfeuer oder Aquarien finden sich im Angebot.

Kodu Game Studio

360 Baukasten

Auch Microsoft selbst hat einen Titel bei den Indie Games abgestellt – das mag verwundern, aber "Kodu" ist trotz des professionellen Designs kein massentauglicher Titel und wäre im Arcade-Sortiment nicht gut aufgehoben. Dahinter verbirgt sich ein kinderfreundlich gestalteter, aber leistungsfähiger und komplexer Spielebaukasten. Mit einer auf Symbolen basierenden Quasi-Programmiersprache erstellt Ihr Logik- und Reaktionsketten – viel Planung und Probieren ist hier angesagt. Inzwischen können Benutzer zum Glück ihre Werke freier tauschen als zu Beginn, deshalb lohnt sich das Reinschnuppern für kreative Köpfe. *us*


360 Bunte Symbole mit großer Wirkung: Die grafische 'Programmiersprache' ist ganz schön mächtig.

Entwickler **Microsoft, USA**
Preis **5 Euro**
Spielspaß

Blow

360 Denkspiel

Ganz entspannt geht es bei dieser hübsch inszenierten Knobelei zu: Ihr sollt Seifenblasen zu einem Zielpunkt transportieren und könnt das nur per Windkraft bewerkstelligen. Dazu postiert Ihr Ventilatoren und bestimmt ihre Stärke und Wirkungsrichtung. Natürlich werden die Wege in späteren Levels komplizierter und es kommen andere Hindernisse hinzu – 70 Aufgaben wurden speziell entworfen, alternativ versucht Ihr Euch an zufallsgenerierten Szenarien. Ruhige Klavierklänge und leicht esoterisch angehauchte Hintergrundoptiken unterstützen das sphärische Gefühl, das "Blow" vermittelt. Entspannter grübelt Ihr anderswo sicher nicht. *us*



360 Planloses Herumpusten der Blasen ist sinnlos: Stellt Eure Ventilatoren besser mit Bedacht auf.

Entwickler **D. Flook, USA**
Preis **5 Euro**
8 Spielspaß

CarneyVale Showtime

360 Geschicklichkeit



360 Immer flott voran: Bedächtig geht es bei "CarneyVale" selten zu.

In bunten Zirkusumgebungen spielt Ihr einer unschuldigen Gliederpuppe böse mit: Ihr katapultiert sie in die Luft und schnappt mit rotierenden Greifarmen nach ihr, um sie weiter zu schleudern, bis sie den Zielring erreicht. Ihr habt also kaum direkte Kontrolle (nur leichte Richtungsänderungen sind möglich) und müsst Details wie die Flugbahn Eures Opfers berücksichtigen, um nach oben zu kommen. Spätere Levels führen weitere Elemente ein, die Euch das Leben komplizierter machen, trotzdem kommt nie Frust auf. Das liegt an der gelungenen Grundidee wie auch der attraktiven Grafik, die viele Live-Arcade-Titel in den Schatten stellt. *us*

Entwickler **gambitsg, USA**
Preis **5 Euro**
8 Spielspaß

Weapon of Choice

360 Action



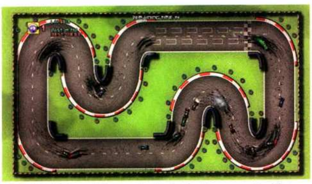
360 Die Natur ist der Feind: Grelle Pflanzen und riesige Feinde wollen Euch ständig an die Gurgel.

Das eigentümlich zerrupfte Menüdesign wirkt schäbig, aber sobald Ihr das Spiel startet, ist diese Kuriosität vergessen. Habt Ihr die ersten Salven verschossen, offenbart sich der Reiz von "Weapon of Choice": Die Helden verfügen über teils ungewöhnliche Waffen und Hilfsmittel, so könnt Ihr z.B. per Metall-Greifarmen an der Decke hangeln. Riesige Gegner und urwüchsige Umgebungen bestimmen das Bild eines Actionfeuerwerks, das wie der ausgeflippte Bruder eines "Bionic Commando" wirkt – ärgerlich sind jedoch nervige Eigenheiten wie das Fehlen einer Speicherfunktion und zwangsweises Charakterwechseln beim Ableben. *us*

Entwickler **MommysBest, USA**
Preis **5 Euro**
8 Spielspaß

Little Racers

360 Rennspiel



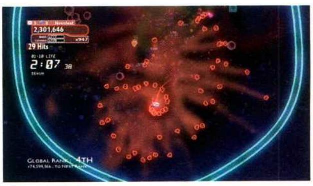
360 Die kleinen Flitzer sind wie Radiergummis: Sie hinterlassen ganz schön viel Abrieb.

Die bildschirmgroße Raserei erinnert nicht zufällig frappierend an den Automaten-Oldie "Super Sprint", hat aber einen entscheidenden Unterschied: Die Vehikel driften ganz gewaltig um die Kurven und hinterlassen nett anzusehende Reifenspuren – der Rest der Grafik ist dagegen nüchtern. Mit rund 20 Kursen und der Möglichkeit, online gegen bis zu elf Rivalen anzutreten, wird einiges geboten. Ohne akzeptable Fahrphysik brächte das aber wenig, doch da gibt sich "Little Racers" zum Glück keine Blöße: Die Vehikel schleudern kräftig, sind aber dennoch gut zu lenken und frustieren nicht – ein Punkt, der beim vergleichbaren "Driift Mania" auf Wii (siehe Seite 73) lange nicht so gut funktioniert. *us*

Entwickler **WaaghMan, USA**
Preis **5 Euro**
7 Spielspaß

Biology Battle

360 Action



360 Bunte Symbole und Doppelstick-Steuerung – das ist nicht originell, aber gelungen nachgemacht.

Doppelstick-Shooter sind auch bei den Indie Games in Hülle und Fülle vertreten, einige davon sollten aber auch "Geometry Wars"-Besitzer mal antesten. Als Klassenprimus entpuppt sich "Biology Wars", dessen Entwickler nicht nur die Xbox-360-Konkurrenz studiert haben, sondern auch auf der PS3 Inspirationen sammelten. Denn Gegnertypen, Arenaformen sowie Angriffsformationen erinnern an Sonys exzellentes "Blast Factor". Dessen Qualitäten werden zwar nicht ganz erreicht, trotzdem macht die schick inszenierte und flüssig zu spielende Ballerei Spaß. Neben der fordernden Solo-Kampagne wurde viel Wert auf Mehrspieler-Optionen gelegt, gleich ein Dutzend Spielmodi stehen parat. *us*

Entwickler **Novaleaf Softw., USA**
Preis **3 Euro**
7 Spielspaß

Easy Golf

360 Sportspiel



360 Obwohl alle Spieler auf dem gleichen Robotertyp basieren, gibt es einige individuelle Outfit-Optionen.

Von den ursprünglich stolzen 800 Punkten haben die Entwickler den Preis inzwischen auf 240 gesenkt – und dafür ist "Easy Golf" fast geschenkt. Die Sportsimulation sieht zwar nicht besonders beeindruckend aus, trumpft aber mit einer soliden Platzzahl, Onlinematches und vor allem einem komfortablen Kurs-Editor auf, der das Erstellen neuer Löcher zum Kinderspiel macht. Die Steuerung setzt auf das traditionelle Drei-Klick-Prinzip, nur beim Putten wäre mehr Übersicht wünschenswert gewesen. Auch das Verhalten des Balles wirkt etwas unnatürlich, schlechter als beim viermal so teuren Arcade-Rivalen "Golf: Tee it Up" ist es aber keineswegs. *us*

Entwickler **BarkersCrest, USA**
Preis **3 Euro**
6 Spielspaß

Halfbrick Echoes

360 Geschicklichkeit



360 Ganz schön was los: Die Fußspuren verraten die Laufwege Eurer vorherigen Inkarnationen.

Dass bei Halfbrick fähige Leute sitzen, wird schnell klar: "Echoes" hat eine originelle Grundidee, die technisch blitzsauber umgesetzt wurde. Eure Aufgabe ist es, durch bildschirmgroße Levels zu wuseln und auftauchende Kristalle zu sammeln. Knifflig wird es dadurch, dass nach jedem Klunker Euer zurückgelegter Weg von einem Schatten Eurer selbst patrouilliert wird, den Ihr nicht berühren dürft. Wer also einfach so losrennt, baut sich womöglich durch seine eigenen Aktionen unnötige Hindernisse auf. Ein paar Extras sorgen dafür, dass immer neue Situationen auftreten, während die klare Optik übersichtlich und ansehnlich zugleich ist. *us*

Entwickler **Halfbrick, USA**
Preis **2,50 Euro**
7 Spielspaß

aufgepAPPLEt

Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch



Rolando 2 Suche nach der goldenen Orchidee

iPhone **Geschicklichkeit**

Die Rolandos sind putzige Kugelwesen, die durch verzwickte Labyrinthwelten kullern: Wenn Ihr das iPhone seitlich kippt, beeinflusst Ihr Richtung und Geschwindigkeit. Außerdem lassen sie sich markieren und hören dann auf Touchkommandos wie den Sprung. So lenkt Ihr sie durch Engpässe und Wasserkanäle, über Abgründe und an Fallen vorbei. Richtig verzwickt wird es, wenn Ihr verschiedenartige Rolandos gleichzeit bewegen müsst: Sie sind unterschiedlich groß und beweglich, manche schwimmen und andere tauchen. Damit alle Rolandos den Levelausgang erreichen, müsst Ihr Euch einiges einfallen lassen! In den 45 Levels gibt es auch interaktive Elemente, die Ihr mit dem Finger bewegt: Verschiebt Felsen, dreht Balken und tippt auf rollende Bomben, um den Weg frei zu räumen. Außerdem gilt es, die Inselmonster unschädlich zu machen und die Bonuslevels zu meistern. Hier beeinflusst Ihr durch das Drehen des iPhones die Gravitation, könnt also auch kopfüber an der Decke rollen. Geschickt versteckte Schätze und die putzig präsentierte Handlung sorgen für einige Überraschungen. Über eine Online-Verbindung lassen sich zudem Herausforderungen an Freunde schicken: Diese müssen dann Eure Leistung überbieten.

M! HIT

Entwickler	ngmoco, USA	8 Spielspaß
Hersteller	ngmoco	
Preis	7,99 Euro	



iPhone Jetzt wird's kompliziert: In verwinkelten Levels mit Katapultfeldern kann sich Euer Rolando-Trupp sekundenschnell in alle Himmelsrichtungen zerstreuen.



iPhone Es wird auch mal richtig flott: Manche Abschnitte sind Kugelbahnen, durch die Ihr mit schwungvollen iPhone-Bewegungen rollt.

FREE PLAY

Jetzt wird geballert!

Es muss nicht gleich "Terminator" oder "Metal Gear" sein, auch unter den kostenlosen Titeln findet Ihr einige eindrucksvolle Ballereien: Die "Rolando"-Entwickler spendieren Euch etwa das FX-geladene "Dropship", mit dem Ihr 18 Höhlenkomplexe erkundet. Es gilt, Geschütze und Abfangjäger zu vernichten, aber auch Verbündete und die Kapsel zu bergen. Mit dieser im Schlepptau müsst Ihr die Levels anschließend heil verlassen, das erfordert jede Menge Geschick! Ein gutes Augenmaß benötigt Ihr dagegen bei der "Cannon Challenge", denn Ihr feuert mit ballistischen Geschossen: Reguliert Winkel und Mündungsgeschwindigkeit. Wer beim Zielen richtig Hand anlegen will, besorgt sich "Slingshot Cowboy": In drei Levels zielt Ihr mit der Steinschleuder auf Kühe. Dabei zieht Ihr mit dem Finger an der Zwille, um Schusswinkel und Schwung zu optimieren.





iPhone Ein Feuergefecht für jeden Geschmack: In "Dropship" (links) veranstaltet Ihr wüste Gefechte, bei der "Cannon Challenge" (rechts) könnt Ihr dagegen in aller Ruhe zielen.

DREI KOSTENLOSE SHOOTER

NAME	HERSTELLER	Sprache
Cannon Challenge	Discovery Int.	Englisch
Dropship	ngmogo	Deutsch
Slingshot Cowboy	Digital Prunes	Englisch

Vanguard Storm

iPhone **Strategie**

In dieser Variante von "Crystal Defenders" stürmen die Monster von links nach rechts über das acht mal vier Felder große Schlachtfeld: Rundenweise wird ein Feld vorgerückt. In der rechten Hälfte des Spielfelds platziert Ihr Eure Verteidiger, die den Monstern jede Runde ihre Attacken auf den Pelz brennen. Zur Wahl stehen acht Heldenberufe, die unterschiedliche Angriffsmuster wie Zauberstrahl, Schwertstreich und schrägen Pfeilbeschuss ermöglichen. Wenn Ihr sie jede Runde korrekt platziert, könnt Ihr die Monsterscharen zurückschlagen. Weil die Zeit für die Neuformierung Eurer Truppen begrenzt ist, müsst Ihr jedoch schnell denken und handeln! Zum Glück lassen sich die Figuren mit der Touch-Steuerung schnell und präzise verschieben, die Bedienung ist Square Enix prächtig gelungen.


iPhone Euer Vorteil: Die Monsterhorden können Euren Helden nur im Nahkampf schaden.

Entwickler **Square-Enix, Japan**
Hersteller **Square-Enix**
Preis **3,99 Euro**
7 Spielspaß

The Secret of Monkey Island

iPhone **Adventure**

Kultfreibeuter Guybrush Threepwood feiert auf dem iPhone das Comeback seines ersten Raubzugs: Ihr knackt massig Rätsel, besteht Wortgefechte und legt Euch schließlich mit dem Geisterpiraten LeChuck an. Für die "Special Edition" wurde das Abenteuer grafisch und akustisch überarbeitet. Außerdem gibt es ein neues Aktionsmenü, in dem Ihr Befehle und Items direkt antippt: Ihr dürft jederzeit zwischen modernem und klassischem Modus wechseln.

Durch die kunterbunte, zweidimensionale Piratenwelt manövriert Ihr Guybrush aber nach wie vor per Zeiger, der Bildschirm dient dabei als Touchpad: Kleine Grafikelemente lassen sich so leider nur ungenau antippen. Dafür entschädigen die umfangreiche Sprachausgabe (englisch) und die ebenfalls witzigen deutschen Untertitel.



iPhone Mit der neuen Aktionsleiste unten aktiviert Ihr Kommandos und Itemmenü.

Entwickler **Lucasfilm, USA**
Hersteller **Lucasfilm**
Preis **5,99 Euro**
7 Spielspaß

iSniper

iPhone **Action**

Terroristen haben sich an acht Schauplätzen verschanzt: In diesem Fadenkreuz-Shooter nehmt Ihr sie mit dem Scharfschützengewehr unter Beschuss. Dazu tippt Ihr auf die weit entfernten Ziele, um den Fernrohrmodus zu aktivieren. Dann kippt Ihr das iPhone, um den Kopf- oder Körpertreffer zu platzieren. Zudem dürft Ihr die Luft anhalten, um präziser zielen zu können. Acht verschiedene Feindtypen sorgen bei der kurzweiligen Ballerei für passable Abwechslung: In späteren Levels braucht Ihr gute Lichtverhältnisse, weil sich die Feinde geschickt verstecken – Mündungsfeuer verrät ihre Position! Leider ist die akustische Untermalung unspektakulär ausgefallen und die Grafik im Zoom-Modus stellenweise etwas klotzig. Der günstige Preis entschuldigt diese Mängel jedoch etwas.


iPhone Das Fadenkreuz lässt sich durch Kippen des Handhelds präzise auf die Ziele lenken.

Entwickler **MASQ, USA**
Hersteller **MASQ Interactive**
Preis **0,79 Euro**
5 Spielspaß

Minigore

iPhone **Action**

Stürmt den Wald und vertreibt die aus allen Richtungen attackierenden Monster mit Maschinengewehr, Schrotflinte und Sprengladungen. Dabei lenkt Ihr via zweier virtueller Analogsticks Lauf- und Schussrichtung getrennt – mit etwas Übung sind clevere Manöver möglich! Wer außerdem drei Kleeblätter sammelt, darf zum Ungeheuer mutieren und die Feinde überrennen.

Die flotte 3D-Grafik ist herrlich gruselig, inhaltlich fehlt es der Ballerei jedoch an Abwechslung: Allein die Online-High-Score-Liste motiviert auf Dauer nicht. Zukünftige Updates sollen das Spielprinzip jedoch um neue Umgebungen, Waffen und einen Koop-Modus bereichern. Dann könnte "Minigore" auch längere Pausen füllen – man darf gespannt sein, ob die Entwickler Taten folgen lassen!



iPhone Kampf in der Arena: Nutzt Hindernisse wie Büsche und Steine zu Eurem Vorteil.

Entwickler **Mountain S., Finland**
Hersteller **Chillingo Ltd.**
Preis **0,79 Euro**
6 Spielspaß

TOP-APPS

Assistenten für Online-Zocker

Für Online-Spieler entwickelt sich das iPhone zum praktischen Account-Assistenten: Mit Activisions Anwendung "Call of Duty: World at War Companion" checkt Ihr jederzeit online Eure Abschuss-Statistiken und Erfolge, vergleicht sie mit denen von Freunden und studiert News sowie geheime Intel-Tipps. Einen ähnlichen Service bietet Blizzard Entertainment mit "World of Warcraft Mobile Arsenal": Neben der Charakterverwaltung für das berühmte MMO-Rollenspiel sind hier sogar praktische Tools wie Ingame-Kalender und Talentrechner eingebaut. Endlich können sich "WoW"-Süchtige vom PC entfernen und bleiben trotzdem immer auf dem Laufenden! Beide Anwendungen ladet Ihr kostenlos aus dem App Store.

MOBILE BANKING

NAME	HERSTELLER	PREIS
iOutBank	Stoeger IT	1,59 Euro
S-Banking (Sparkasse)	Star Finanz	6,99 Euro
T-Banking	Telekom	kostenlos





iPhone Verwaltet Erfolge und studiert Neuigkeiten: Entsprechende Anwendungen gibt es für "Call of Duty: World at War" (links) und "World of Warcraft" (rechts).





Im eleganten Diner erholt Ihr Euch von schweißtreibenden Zocksessions.



Zombiejagd statt Häkelrunde: Am Lightgun-Automaten lassen's auch die Mädels krachen.

Spiele-Kost

Wie das amerikanische Restaurant Dave & Buster's Videogames und Essen unter einen Hut bringt.

Die 1980er waren im Hinblick auf Videospiele eine spannende Zeit. Neben zunehmend populären Heimkonsolen erfreuten sich vor allem Spielhallen großer Beliebtheit. Und weil Daddeln bekanntlich hungrig macht, stellt sich die Frage, warum man neben den neuesten Automaten nicht auch fürs leibliche Wohl sorgen sollte. Das haben sich vor fast 30 Jahren auch zwei Männer in den USA überlegt.

Zwei Männer – eine Idee

David O. Carriveau und James W. "Buster" Corley hatten im Pacific-Bahnhof in Missouri zwei Läden direkt nebeneinander. Der eine betrieb ein gemütliches Restaurant, der andere eine Art Spielhalle namens "Slick Willy's World of Entertainment". Und wie es die Geschichte will, wurden die beiden Männer gute Freunde. Und nicht nur das: Sie stellten fest, dass sich zwischen ihren Geschäften etwas Merkwürdiges abspielte: Die Kunden des Restaurants besuchten oft auch gerne das Vergnügungsetablissement und umgekehrt. So dauerte es nicht lange, bis beide sich zusammenschlossen und die Idee für ein gemeinsames Unternehmen hatten, welches Restaurant und Unterhaltung kombinieren sollte – Dave & Buster's war geboren. 1982 eröffneten Carriveau und Corley im texanischen Dallas ihre erste gemeinsame Filiale.

Wie funktioniert das?

Mittlerweile gibt es fast 50 D&B-Lokale in den USA und das Prinzip ist immer noch dasselbe. Allerdings stehen nicht etwa zwischen den Tischen Arcade-Automaten. Vielmehr ist jede Filiale in zwei Bereiche unterteilt. Im Restaurant werden Leckereien wie Chicken Wings, Burger oder Steaks geboten, während in der Spielhalle die virtuellen Köstlichkeiten bereitstehen. Für den Fall, dass der Durst groß oder der Magen leer ist, gibt es hier eine Bar, die im American Diner Style gehalten ist.

Damit der Laden nicht von den üblichen "Kaufhaus-Kiddies" überfallen wird und die guten Spiele blockiert werden, gibt es eine ganz bestimmte Regel: Der Besuch von D&B ist – je nach Standort – erst ab 18 oder 21 Jahren erlaubt. Wer jünger ist, benötigt eine Begleitung, die älter als 25 ist. Klingt kompliziert, klappt aber wunderbar. Die wenigen Kids stören kaum, zumal es in der Regel keine Schwierigkeiten gibt, an die Arcade-Automaten zu kommen.

Ein Paradies für Enthusiasten

Die spielerischen Leckerbissen bei D&B sind durchaus beeindruckend: Etliche Lightgun-Shooter à la "Paradise Lost" (eine Arcade-Version von "Far Cry") und diverse hierzulande indizierte Titel stehen bereit – und zwar nicht die billige Version mit kleinem Monitor! Vielmehr wartet hier der Traum eines jeden Zockers: riesige Bildschirme und große Plastikwummen, die beim Ballern ordentlich knattern. Die "Deluxe Cabinet"-Variante sozusagen. Doch wer bestimmt eigentlich, welche Spiele aufgestellt werden? Die Antwort weiß Benjamin Maddy, Marketing Manager von D&B am New Yorker Times Square: "Wir stehen in regem Kontakt mit den Herstellern von Arcade-Spielen und wissen, welche neuen Titel wann auf den Markt kommen. Ehe ein Spiel bei uns landet, sehen wir uns den Titel genau an und testen ihn. Manchmal



Ein Traum in Neon: Im kunterbunten Farbenmeer der Spielautomaten erlebt Ihr spannende Stunden.



Retrofeeling: Zwischen Hightech-Maschinen versteckt sich ein "Pac-Man"-Automat.



Meistert in "Mario Kart Arcade GP 2" 16 Strecken mit Lenkrad und Pedalen.



Sieben auf einen Streich: Wer bei "Daytona USA" gewinnt, fühlt sich wie das tapfere Schneiderlein.

stellen wir auch vereinzelt Automaten in einem unserer Restaurants auf und beobachten, wie erfolgreich das Spiel ist. Ein kleiner Testlauf quasi. Außerdem muss ein Titel in unser Sortiment passen, denn schließlich wollen wir viele unterschiedliche Spiele für mannigfache Geschmäcker bieten." Apropos Geschmack: Wer nicht so sehr auf Action steht, kann zu acht "Daytona USA" spielen. Das ist zwar nicht mehr der frischeste Ableger des Genres, macht aber immer noch verdammt viel Laune. Das bestätigt auch Benjamin: "Spiele machen am meisten Spaß wenn man sie mit Freunden genießen kann. Deshalb ist der 8-Spieler-Automat immer noch sehr attraktiv für viele Gäste. Auch die Lightgun-Shooter für zwei Spieler sind ziemlich beliebt. Aber das variiert von Restaurant zu Restaurant." Selbst ein "Mario Kart Arcade GP 2" ist hier anzutreffen. Retro-Freunde finden zwar auch einen "Pac-Man"- oder "Centipede"-Automaten, das war's dann aber schon mit den Klassikern. Hin und wieder werden sogar spezielle Zock-Events bei Dave & Buster's veranstaltet.

Münzen haben ausgedient

Um sich dem virtuellen Genuss hingeben zu können, holt man sich eine so genannte Powercard, eine Art aufladbare Kreditkarte, mit der man die Automaten füttert (Bild unten links). Einerseits sorgt sie dafür, dass man nicht so viele Scheine oder Münzen mitschleppen muss, andererseits verleitet eine solche Karte natürlich auch zum Geld ausgeben, da man schnell den Überblick verliert – ganz im Sinne des Unternehmens.



Neben Familien sind es hauptsächlich männliche Kunden, die ihr Erspartes bei D&B lassen. "Manchmal ist man dann aber freudig überrascht, wenn eine Gruppe Frauen versucht, 'Time Crisis 4' zu Ende zu spielen", bemerkt Benjamin. Und das kann auf Dauer teuer werden, denn je nach Spiel werden schon mal um die zwei Dollar pro Runde fällig. Wert ist es das Vergnügen allemal, denn gute Spielhallen werden immer seltener. Auf die Frage, ob die Popularität der Heimkonsolen dafür verantwortlich sei, wiegelt Benjamin ab: "Bei uns geht's ja nicht nur ums Zocken, sondern um das Gesamterlebnis. Man kommt hierher, weil man auch etwas essen und trinken will. Oder man ist mit einer Gruppe von Freunden unterwegs, die man zu Hause eben nicht so unterhalten könnte. Es ist einfach ein Unterschied, ob man ein Spiel zu Hause mit einem Gamepad oder hier mit einem großen, ratternden Plastikgewehr zockt. Letzteres bietet ein Gefühl, das schwer zu schlagen ist."

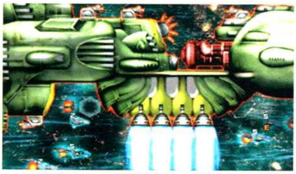
Wer also die Chance hat, seinen Urlaub in den USA zu verbringen, sollte auf jeden Fall versuchen, mindestens einen Abend bei Dave & Buster's zu verbringen. Die Kombination aus Essen, Drinks und Zocken ist grandios, denn noch nie haben Arcade-Games so gut geschmeckt. *fr/mh*

IMPORT



Aliens in Heidelberg?

SPIELE • Hinter unserer dubiosen Überschrift verbergen sich zwei neue PSP-Games, die im Oktober in Japan erscheinen: "Shadow of Memories" erschien vor acht Jahren für die PS2 und wurde später für Xbox umgesetzt. Das melancholische Abenteuer spielt in der fiktiven deutschen Stadt Lebensbaum, die dem echten Heidelberg nachempfunden wurde, und konfrontiert Jüngling Eike mit dem eigenen Tod – ob die PSP-Portierung neue Features enthält, ist noch nicht bekannt. Die zweite PSP-Neuerscheinung hört auf den Namen "R-Type Tactics II: Bitter Chocolate" und setzt wie der auch in PAL-Gefilden erschienene Vorgänger auf Taktik-Schiebereien in Weltall-Hexfeldern.



Strategie-Ableger, der zweite: In "R-Type Tactics II" geht es erneut gegen das Bydo-Imperium.



HD-Pornos für PS3?

ONLINE • Der On-Demand-Anbieter ddm.tv plant noch in diesem Jahr ein reizvolles Angebot für erwachsene Besitzer einer PlayStation 3. Wer über HDMI-Kabel und Breitband-Zugang zum Internet verfügt, kann bald Pornos in Blu-ray-Qualität auf seine PS3 streamen. Vorab ist eine Anmeldung auf der Webseite des Anbieters erforderlich, wo auch die Auswahl der gewünschten Filme erfolgt; bezahlt wird im Voraus. Stellt sich nur die Frage, ob die pikanten Filme mit Mosaik-Pixeln angeboten werden oder nicht – denn der Service ist bislang nur für Japan vorgesehen.

BlazBlue auf der Erfolgsspur

MERCHANDISE • Das Phänomen "BlazBlue" geht weiter: Zum einen hat sich die Schlägerei in Amerika sehr gut verkauft, zum anderen bietet US-Publisher Aksys auf seiner Webseite www.aksysgames.com/store einen Schwung hübscher Fan-Accessoires an – vom verzierten Ordner (links) bis hin zur Tragetasche (rechts.) Das 'lebensgroße' Kopfkissen von Noel Vermillion (oben) gab es hingegen nur auf dem Tokioter Comic Market. Die nächste gute Nachricht: Der bislang unbekannte englische Publisher PQube will den Titel im Frühjahr nach Europa bringen.







Monster-Hunter-Mania in Japan

SPIELE • Eigentlich hätten wir die "Dragon Quest IX"-Meldung des Vormonats fast unverändert übernehmen können: Diesmal sahnte Capcoms "Monster Hunter 3" für Wii die perfekte Famitsu-Wertung 40 von 40 ab und verkaufte am ersten Tag über 500.000 Einheiten. Die Serie rund ums Jagen und Sammeln katapultiert in Japan das Sony-Handheld quasi im Alleingang regelmäßig an die Spitze der Hardwarecharts. Am Erstverkaufstag der neuen Wii-Episode tummelten sich bereits zwei Stunden vor Ladenöffnung vor mehreren Fachgeschäften in Tokio Warteschlangen von bis zu 200 Personen. Neben der normalen Verkaufsfassung gab es "Monster Hunter 3" in einer schicken Special Edition sowie als Teil zweier Bundles – einmal mit einer schwarzen Nintendo-Konsole, einmal mit einem schwarzen Classic Controller.



Morgens um 10:00 Uhr in Tokio: stolze Besitzer eines "Monster Hunter 3"-Bundles.



Die Mehrspieler-Jagd nach Urzeitechsen geht auch unter Wasser weiter.

10 IMPORTANT IMPORTS



Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA.COM

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Disgaea 2: Dark Hero Days	Atlus	PS2	35 €	USA	8. September
Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix	DS	40 €	USA	29. September
Korg DS-10 Plus	AQ Interactive	DS	45 €	Japan	17. September
Madden NFL 10	Electronic Arts	PS3/360	60 €	USA	im Handel
Mario & Luigi: Bowser's In. St.	Nintendo	DS	40 €	USA	14. September
Muramasa: The Demon Blade	Marvelous	Wii	50 €	USA	1. September
Shin Megami Tensei: Persona	Atlus	PSP	40 €	USA	22. September
Undead Knights	Tecmo	PSP	40 €	USA	29. September
Valhalla Knights: Eldar Saga	Xseed	Wii	40 €	USA	22. September
Ys Seven	Falcom	PSP	50 €	Japan	17. September

IMPORT-TICKER »

+++ Schlimme Gerüchte: Ende Juli verkündete ein Sega-Mitarbeiter, dass "Yakuza 3" außerhalb Japans nicht veröffentlicht wird. Kurze Zeit später korrigierte das Softwarehaus diese Meldung und gab an, dass eine Entscheidung über die West-Veröffentlichung des Titels noch nicht gefallen sei. +++ Ballerkonsole Xbox 360: Taitos Arcade- und PSone-Shoot'em-Up "RayStorm" kommt in grafisch dezent aufgemöbelter Form bald auf Xbox Live Arcade – ob dieses Angebot nur für Japan gilt, ist noch nicht bekannt. +++

Class of Heroes

PSP Rollenspiel



PSP Die nett gezeichneten Monster greifen nach dem alten Überraschungsprinzip an und können richtig deftig austeilen.





PSP Der Lehrkörper der Particus-Akademie steht Euch mit seinem Wissen zur Seite (oben) – im Dungeon (unten) seid Ihr auf Euch allein gestellt; dort ist leider auch die Grafik ziemlich mau.

RPG-Held mit Abschlusszeugnis: Wer sich in den Dungeons von "Class of Heroes" zurechtfinden will, der besucht die Heldenakademie. Denn auf einmal tauchen überall auf der Welt Labyrinthe auf – gefüllt mit wertvollen, seltenen Schätzen, aber auch grimmigen Monstern, welche die begehrten Reichtümer bewachen. Das hält die furchtlosen Helden natürlich nicht ab, schnell werden ganze Akademien für angehende Abenteuer gegründet. Ihr selbst seid auf der Particus-Akademie und erlebt mit Euren Mitschülern nicht nur exzessive Kerker-Erkundungen, sondern auch das ganze Drama des Schulalltags. Eure sechs Mann starke Party stellt Ihr entweder direkt aus dem Kader zusammen – oder Ihr generiert Eure Truppe selbst. Aus zehn Rassen, 15 Berufen, Geschlecht und Moralvorstellung dürft Ihr wählen. Die Dungeons werden dann Schritt für Schritt in der Ego-Sicht durchforstet, Monster greifen nach dem Zufallsprinzip an und wollen rundenbasiert vermöbelt werden.

Lasst Euch von der Niedlichkeit der Grafik nicht blenden, ähnlich wie in "Etrian Odyssey" auf dem DS verbirgt sich hinter dem putzigen Äußeren ein knackiges Abenteuer, das vor allem Veteranen der guten, alten Dungeoncrawler-Zeit einiges abverlangt; nicht zuletzt aufgrund der Sterblichkeit der Helden – es kann schon mal passieren, dass einer Eurer Mitstreiter seinen Verletzungen erliegt.

Leider fehlt es der Pennäler-Truppe ein wenig am Schmiss der Kollegen aus "Etrian Odyssey": Mit seiner altbackenen Grafik, der knackigen Schwierigkeit, einem abwechslungsarmen Spielablauf und der enormen Komplexität ist "Class of Heroes" ein strikter Fall für passionierte Dungeonkrabbler mit viel Durchhaltevermögen. *tn*

Entwickler **Zerodiv, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **nicht geplant**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch**

- Helden Marke Eigenbau
- Hunderte von Alchemie-Rezepten
- viele umfangreiche Dungeons

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**61**
Multiplayer	–	
Grafik	5 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » Nur etwas für echte Fans klassischer Dungeoncrawler, die beide "Etrian Odyssey"-Spiele schon durchgezockt haben.

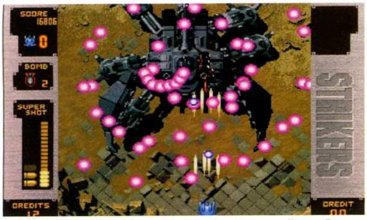
Strikers 1945 Plus Portable

PSP Shoot'em-Up

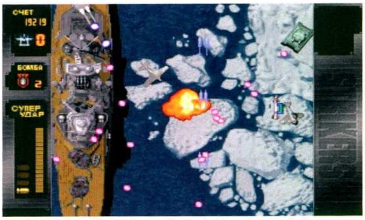
Während die PSP-Konvertierung des 1999 auf Neo-Geo erschienenen Vertikal-Shooters von Psikyo in Japan auf UMD erscheint, ist die US-Fassung nur als Download erhältlich. In einem von sechs Flugzeugen stellt Ihr Euch einer feindlichen Übermacht aus Jagdfliegern, U-Booten, Panzern, fliegenden Festungen und Mech-Endgegnern.

Wie es sich für einen (frühen) Bullet-Hell-Shooter gehört, wimmelt es auf dem Bildschirm nur so vor Sprites und Geschossen. Auf Knopfdruck ruft Ihr Hilfe, die den Gegner unter Beschuss nimmt und Deckung bietet, erfolgreiche Abschüsse laden einen Superschuss auf.

Wer einfach nur mit Endlos-Continues durchrauscht, verdirbt sich den Spaß – Experten setzen sich selbst ein Limit und meistern die wenigen und kurzen, aber knackigen Levels Stück für Stück. *tn*



PSP Achtet beim Bosskampf auf die Geschosse – Euren Gegner werdet Ihr beim Ausweichen schon treffen.



PSP Im eisigen Meer nimmt Euch ein Zerstörer aufs Korn. Grafisch merkt Ihr "Strikers" das Alter deutlich an.

Entwickler **Psikyo, Japan**
Hersteller **Arc System Works**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: englisch**

- 6 verschiedene Flugzeuge
- Ad-hoc-Zweispieler-Modus
- in den USA nur als Download erhältlich

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**60**
Multiplayer	6 von 10	
Grafik	4 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Ordentliche, aber inzwischen etwas altbackene Bullet-Hell-Ballerei – von Shooter-Experten für Shooter-Experten.

Black Sigil: Blade of the Exiled

DS Rollenspiel



DS Die Position Eurer Streiter spielt eine wichtige Rolle – ähnlich wie in den "Lunar"-Spielen müssen sich die Helden zum Angreifen in der Nähe der Monster befinden.



DS An Umfang haben die Entwickler nicht gespart – Kairu und seine Party besuchen Dutzende verschiedener Ortschaften und Dungeons.

Noch immer gelten für viele Rollenspieler die späten 16-Bit-Tage als goldenes RPG-Zeitalter: "Final Fantasy VI", "Phantasy Star IV" und natürlich "Chrono Trigger" sind die definitiven Rollenspiele dieser Zeit und stehen in der Gunst zahlreicher Fans bis heute ganz oben.

Das amerikanische Studio Archcraft teilt diese Einstellung und veröffentlicht mit "Black Sigil" ein Abenteuer, das dem großen Vorbild "Chrono Trigger" fast schon zu ähnlich sieht. Sprites und Hintergründe könnten direkt dem Vorbild entnommen sein. Allerdings bedient sich das umfangreiche Abenteuer um den jungen Kairu, der als einziger armer Tropf in seiner Welt keine Magie beherrscht und deswegen überall als Außenseiter gehandelt wird, nur optisch bei dem großen Vorbild; dessen spielerische und akustische Qualitäten erreicht "Black Sigil" jedoch nicht.

Gerade das in der Theorie recht taktische, in der Praxis aber extrem träge Kampfsystem erweist sich hier als Spielspaß-Killer: Die Zufallskämpfe laufen viel zu langsam ab, immer wieder passiert es, dass die Heldentruppe sich selbst im Weg steht und Eure Mitstreiter teilnahmslos im Hintergrund verweilen, ohne eingreifen zu können.

Den Soundeffekten fehlt es an Druck, die Musik dudelt oft belanglos vor sich hin. Schade, dass "Black Sigil" nur den Look, nicht aber den Spaß der 16-Bit-Klassiker kopiert; so mangelt es nicht nur dem Helden an magischen Fähigkeiten, auch dem Spiel gelingt es nicht, Euch zu bezaubern. *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Studio Archcraft, Kanada**
Hersteller **Graffiti Entertainment**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: englisch**

» komplett mit Stylus steuerbar
» ehemals für GBA geplant

SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**55**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	3 von 10	

FAZIT » Das schwache Kampfsystem zieht das optisch abgekupfert wirkende, aber dennoch ansehnliche RPG gnadenlos nach unten.

Bleach DS 4th: The Flame Bringer

DS Action

Nach zwei fulminanten Beat'em-Ups aus dem Hause Treasure und einem Sega-RPG, das nur in Japan in die Läden kam, entpuppt sich die vierte "Bleach"-Episode für den DS als flotter 2D-Brawler mit etlichen eingestreuten Hüpf-Einlagen.



DS Die Sprites sind ebenso groß wie hübsch gezeichnet, manche Gegner jedoch arg pixelig geraten.



DS Aufgrund der Nutzung beider DS-Bildschirme sind die Levels oft nicht nur lang, sondern auch hoch.

Als Held Ichigo und später auch als Todesgöttin Rukia wetzt Ihr durch 2D-Levels, die nicht nur horizontal, sondern auch vertikal weitläufig ausfallen. Ihr erledigt kleine und große Gegner mit flotten Schwertattacken – Dash-Manöver helfen, um rasch große Entfernungen zu überbrücken.

Zwischen den Levels verfolgt Ihr die Handlung in umfangreichen Zwischensequenzen (mit viel japanischem Text) und wählt auf einer Übersichtskarte den nächsten Level an; die Sprachbarriere ist ärgerlich, stellt aber kein unüberwindbares Hindernis dar. Leider paart sich die sehr flotte und leichtgängige Steuerung mit einem zu niedrigen Schwierigkeitsgrad, außerdem könnten die Levels mehr Abwechslung vertragen. Meist hetzt Ihr von einem Gegner-Generator zum nächsten und verdrescht Monster, bis dieser versiegt.

Fans von Ichigo, Rukia & Co. riskieren einen Blick – wer neu in der "Bleach"-Welt ist, investiert das Geld lieber in ein paar Manga-Bände oder einen der besseren Treasure-Prügel-Ableger (die gibt es auch als PAL-Version). *tn*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com

Entwickler **Sega, Japan**
Hersteller **Sega**
D-Termin **nicht bekannt**

Unterstützt » **1 Spieler, Text: japanisch**

» Sidescroll-Brawler mit flotter Steuerung
» 2 spielbare Figuren
» Action passiert auf beiden Screens

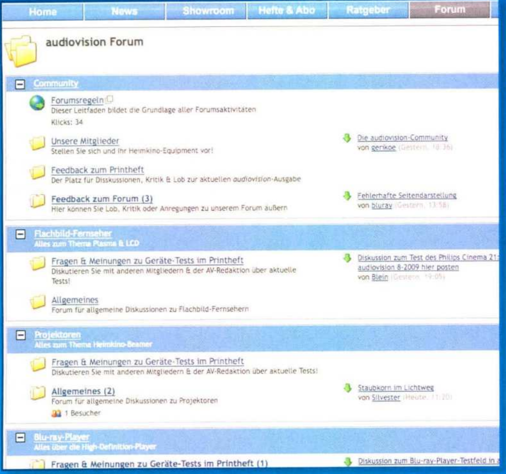
SPIELSPASS

Singleplayer	6 von 10	**65**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

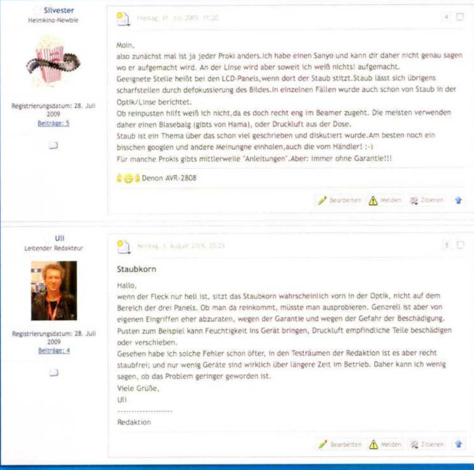
FAZIT » Monsterkloppen bis der Arzt kommt: Grafik und Steuerung gefallen, an spielerische Abwechslung hat aber niemand gedacht.

audiovision.de

NEU Jetzt mit Leser-Forum



+ Gerätetests, Disc-Analysen, Kabelprobleme – im AV-Forum könnt Ihr alles diskutieren.



+ Neben gleichgesinnten Heimkinofans steht Euch auch die audiovision-Redaktion Rede und Antwort.

Gewinnspiel

Werdet Teil unserer Community und gewinnt wertvolle Preise:



1 Finite Elemente Segment X Rack

Das Segment X Regalsystem von Finite Elemente überzeugt optisch als auch in puncto Verarbeitung. Der schwingungsoptimierte Materialmix sorgt für guten Klang. Wert: 600 Euro

2 Nubert Subwoofer AW 991

Egal ob die Dinos in „Jurassic Park" oder die Atombombenexplosionen in „Watchmen" – mit dem AW-991 flattern die Hosenbeine. Wert: 600 Euro

3 Panasonic DMP-BD 80 Blu-ray-Player

Panasonics aktuelles Top-Modell vereint perfekte Blu-ray- und DVD-Wiedergabe mit vollständiger HD-Ton-Decodierung. Wert: 400 Euro



Teilnahmebedingungen unter www.audiovision.de. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Frag Dr. M!

Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

Musikvideos weltweit

Ich wohne in Österreich und habe von Sonys neuem Musikvideo-Service "VidZone" für die PS3 gehört: Gibt es eine kostenlose Möglichkeit, diesen Service auch in meinem Land zu nutzen?

Steffen Hasler

Die PS3-Anwendung "VidZone" gibt es seit Mitte Juni im PSN-Store, sie bringt Musikclips kostenlos auf die Konsole: Derzeit kann man den Service nur in den Regionen Deutschland, Großbritannien, Irland, Frankreich, Italien und Australien nutzen. Allerdings ist mit diversen Kniffen auch ein weltweiter Zugriff möglich. Unsere Anleitung zeigt, wie Ihr die Regionskontrollen austrickst!

Schritt 1: Besucht den deutschen PSN-Shop

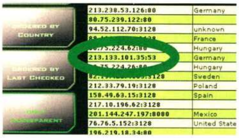


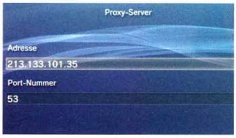
Her mit dem Download: Nutzt eine neue E-Mail und eine deutsche Adresse.

Damit Ihr die "VidZone"-Anwendung im PSN-Store downloaden könnt, benötigt Ihr zunächst einen deutschen PSN-Account: Erstellt auf der PS3 ein neues Profil, aktiviert es und wählt im Hauptmenü 'Für das PlayStation Network einschreiben'. Wählt für diesen Account die Region Deutschland und eine beliebige deutsche Adresse. "VidZone" ist gratis, Ihr braucht also keine Rechnungsdaten anzugeben. Nachdem Ihr den Account erstellt habt, findet Ihr "VidZone" im PSN-Store unter 'Andere Downloads' und dann 'Anwendungen und Dienste' – downloaded und installiert es.

Schritt 2: Nutzt einen Proxy-Server

Über Eure IP-Adresse kann der "VidZone"-Server Euren Standort ermitteln, zum Glück lässt sich die Kommunikation über einen öffentlichen Proxy-Server umleiten: Surft zum Serververzeichnis http://proxy.speedtest.at, klickt links auf den Button 'Only Transparent' und wählt aus der erscheinenden Liste ein Exemplar, das mit 'Germany' gekennzeichnet ist. Dessen IP-Adresse und Port (links durch einen Doppelpunkt kombiniert, hier z.B. 213.133.101.35:53) tragt Ihr auf der PS3 in den 'Netzwerk-Einstellungen' unter 'Internetverbindungs-Einstellungen' ein – wählt dazu bei 'Proxy-Server' die Option 'verwenden'. Abschließend kontrolliert Ihr die korrekte Eingabe mit dem Verbindungstest.





Sucht IP-Adresse und Port eines öffentlichen, transparenten Proxy-Servers (links) und tragt die Daten in den 'Netzwerk-Einstellungen' der PS3 ein (rechts).

Schritt 3: Startet VidZone



Wenn der Download der Mediathek klappt, funktioniert die Proxy-Verbindung.

Beim ersten Start von "VidZone" wird ein Update installiert sowie der Medienkatalog downgeloaded. Sollte es dabei zu einem Verbindungsabbruch kommen, müsst Ihr einen anderen Proxy-Server nutzen: Wiederholt den zweiten Schritt. Nach etwa 15 Minuten erscheint das Hauptmenü von "VidZone": Hier ruft Ihr Hitlisten ab, sucht nach Musikclips und organisiert eigene Wiedergabelisten. Weil die Kommunikation über ausgelastete Proxy-Server die Datenübertragung deutlich bremst, kann es beim Start von Videos und auch während dem Abspielen zu Ladepausen kommen. Experimentiert mit verschiedenen Proxy-Servern, um das Ergebnis zu optimieren. Zum Surfen mit dem PS3-Browser und für Online-Spiele solltet Ihr den Proxy-Server in den 'Netzwerk-Einstellungen' deaktivieren.



Die PS3 rockt ab: Der kostenlose Musikdienst "VidZone" finanziert sich durch eingeblendete Werbebanner – die Videos werden gestreamt, nicht gedownloaded.

DR. M! GLOSSAR

IP-ADRESSE » Die "Internet Protokoll Adresse" fungiert als Anschrift im Computernetzwerk, mittels der alle Datenpakete den gewünschten Empfänger erreichen.

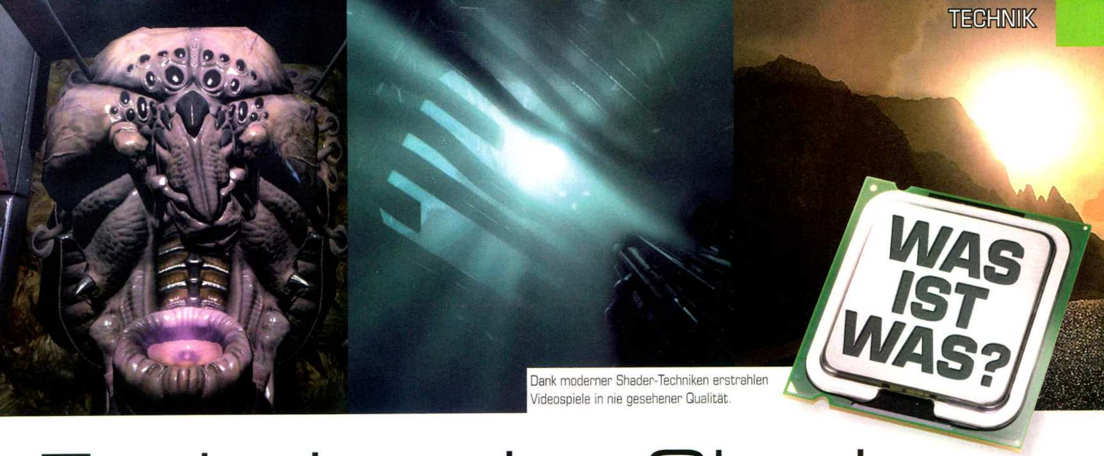
PORT » Logische Schnittstelle, mit der Datenverbindungen organisiert werden.

PROXY-SERVER» Dieser Dienst arbeitet als Vermittler, der Anfragen entgegennimmt und dann von der eigenen IP-Adresse aus weiterleitet. Mit einem öffentlichen Proxy-Server lässt sich also die IP-Adresse Eurer Konsole digital verschleiern. Das geschieht allerdings auf Kosten der Verbindungsgeschwindigkeit.

STREAM » Hier werden Video- und Audiospuren als Datenstrom übertragen und in Echtzeit abgespielt. Ein Datenpuffer soll Übertragungspausen ausgleichen. Bei besonders langsamer Verbindung kommt es trotzdem zu nervigen Ladepausen.

BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:

Cybermedia Verlag GmbH
Dr. M!
Wallbergstraße 10
86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de



Dank moderner Shader-Techniken erstrahlen Videospiele in nie gesehener Qualität.

Evolution der Shader

Von der Fixed Function Pipeline zum Unified Shader

Die jüngsten Grafiktrailer erwecken den Eindruck, dass Spiele, die wegen ihrer Optik im Gespräch sind, weniger auf Realismus setzen, sondern zunehmend einen eigenen künstlerischen Stil mitbringen – seien es Comic-Look, Falschfarbeneffekte oder Verzerrungen.

Eine wichtige Bedingung hierfür liegt in der Entwicklung der Grafikprogrammierung. Während in der Frühphase der 3D-Spiele alle Berechnungen vom Hauptprozessor ausgeführt wurden, verbessern mittlerweile spezielle Grafikkarten die Leistung der Konsolen und PCs drastisch. Dieses Leistungsplus konnte allerdings nur erzielt werden, indem man die Möglichkeiten der Entwickler einschränkte. Anders als bei der Programmierung spielmechanischer Elemente mussten die Daten der Hardware in einem vorgegebenen Format zugeliefert werden, damit diese festgelegte Funktionen – die sogenannten 'Fixed Functions' – ausführen konnte. Damals wie heute übernimmt die Grafik-Hardware zwei Aufgaben:

Zum Einen berechnet sie, welches Objekt an einer bestimmten Bildschirmposition zu sehen ist. Zum Anderen legt die Hardware Helligkeit und Farbe dieses Punktes fest.

Im Gegensatz zu älteren Konsolengenerationen sind die aktuellen Grafikprozessoren nicht mehr nur auf wenige feste Funktionen optimiert. Vielmehr bieten sie eigene Befehlssätze, mit dem sich spezielle Programme schreiben lassen, die nur auf der Grafikkarte laufen – die sogenannten Shader.

Die Geschichte der Shader

Während diese Shader anfänglich nur wenige Freiheiten boten, ermöglichen sie heute weitaus mehr. So durften Programme in der ersten Shader-Generation nicht mehr als 64 Befehle umfassen. Mit jeder folgenden Generation wurde diese Grenze verdoppelt, bis sie schließlich ganz beseitigt wurde. Somit kann ein Programmierer die Grafik-Hardware annähernd so frei benutzen wie den Hauptprozessor und damit beispielsweise Videos konvertieren oder Physiksimulationen beschleunigen. Diese neue Freiheit führte zu drei unterschiedlichen Entwicklungen:

Einmal wurde sie genutzt, um technische Vorgänge zu optimieren und damit die Performance zu erhöhen. Ohne die Unterstützung durch Shader wäre beispielsweise der Detailgrad des Terrains in "Halo Wars" nicht möglich, weil auf klassischem Wege alle für die Berechnung nötigen Daten unkomprimiert in den Speicher geladen werden müssten. Dank der Shader-Unterstützung der Xbox 360 kann jedoch der Boden auf der Grafikkarte tesseliert werden, das heißt: Erst bei der Darstellung entstehen die Details, weshalb sie nicht vorher gespeichert werden müssen.

Der zweite Trend brachte neue optische Effekte hervor, mit denen man die Wirklichkeit noch exakter nachbilden kann – beispielsweise 'Screenspace Ambient Occlusion' oder 'Subsurface Scattering'. Effekte dieser Art entstanden zuhauf, weil sie für Grafikprogrammierer eine besonders reizvolle Herausforderung darstellen: Sie orientieren sich an vielen physikalischen Formeln, die sie allerdings aus Performancegründen verändern müssen.

Die interessanteste wie zukunftsträchtigste Entwicklung stellen künstlerische Effekte dar. Allen voran Comic-Shader, wie sie schon vor Jahren in Spielen wie "XIII" angewandt wurden. Welche Schwierigkeiten bei der Entwicklung solcher Shader entstehen, lassen Screenshots zu "Street Fighter IV" erahnen: Erst in diesem recht aktuellen Titel gelang es, den Effekt sowohl auf bewegte als auch auf statische Elemente mit vergleichbarem Ergebnis anzuwenden. Weitere wichtige Kunsteffekte sind Farbnachbearbeitungen, die eine Szenerie in rotes Abendlicht oder blaues Tageslicht tauchen, oder aber ein schwarz-weißes oder grünes Monitorbild erzeugen. Zum beliebtesten Effekt der aktuellen Generation wurden wohl Weichzeichner wie 'Motion Blur', das schnelle Bewegungen verwischt und manch niedrige Bildrate kaschiert, oder 'Bloom', das Lichtquellen blendend strahlen lässt. All diese Effekte stellen Entwickler vor neue Herausforderungen, weil dafür Mitarbeiter benötigt werden, die sich gleichzeitig mit der Programmierung und der grafischen Gestaltung auseinandersetzen können.

Der Vollständigkeit halber ist zu erwähnen, dass die Entwicklung der eingangs erwähnten 'Fixed Function'-Pipeline noch nicht am Ende ist. Auch ihre Funktionen wurden beträchtlich erweitert, seit die ersten Shader entstanden. So ist es möglich, Normal Mapping, Überstrahleffekte oder auch Farbverfälschungen ohne Shader darzustellen, wenn auch mit teils deutlich höherem Entwicklungsaufwand.



Zwei beliebte Shader: Während "Lost Planet" Motion-Blur-Effekte en masse einsetzt, überstrahlt das Gegenlicht in "Haze" mit Bloom-Effekten die Kanten der Bepflanzung.



"XIII" hat's vorgemacht: Spiele im Comic-Look sind derzeit groß im Kommen.

GLOSSAR

Shader sind Programme, die direkt auf der Grafikkarte ausgeführt werden und üblicherweise nur Grafik berechnen.
Bloom ist ein Effekt zur Weichzeichnung, der über die hellsten Punkte eines Bildes gelegt wird.
Ambient Occlusion verdunkelt Objekte, wenn sich in unmittelbarer Nähe ein weiteres Objekt befindet, zum Beispiel in der Ecke eines Raumes.
Subsurface Scattering wird für Oberflächen wie Haut verwendet und simuliert, wie Licht in Oberflächen eindringt, die entsprechend eingefärbt werden.
Unified Shader stellen die neueste Generation der Shader dar. Heutige Chips sind in der Lage, jede Art von Shader-Programmen gleichermaßen auszuführen.

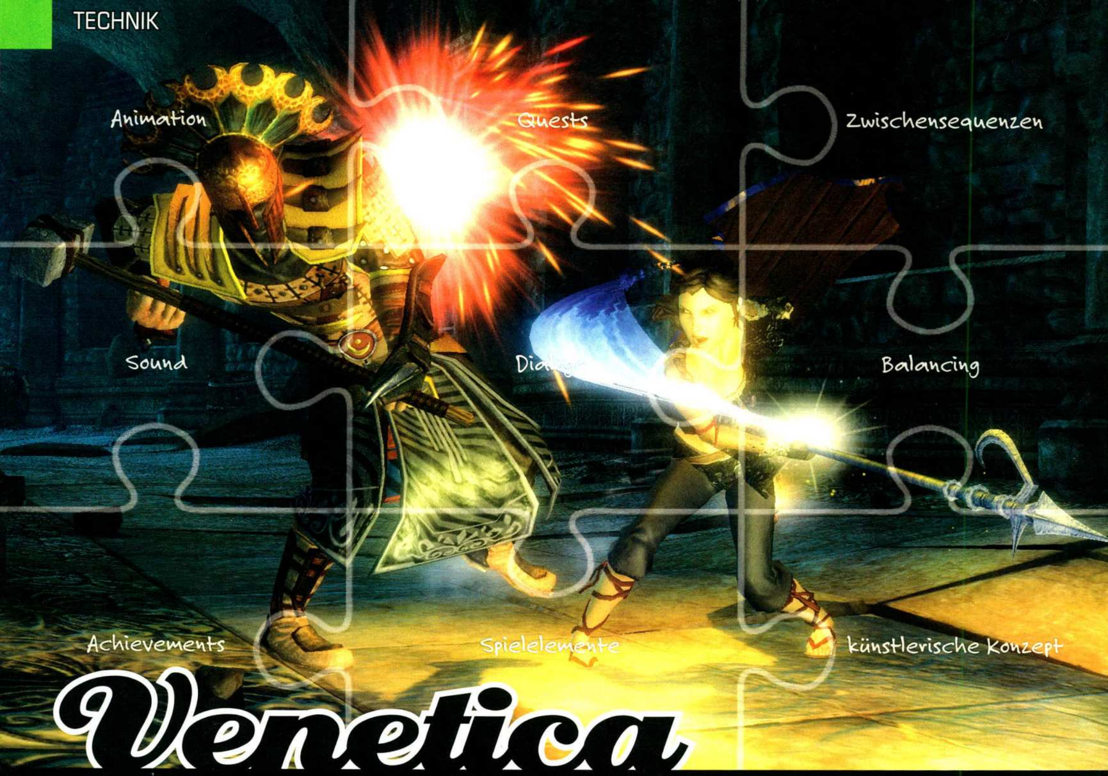
In Zusammenarbeit mit

GAMES ACADEMY
www.games-academy.de

SEBASTIAN SONNTAG



Lars Kokemohr studiert im zweiten Semester Game Programming an der Games Academy und ist Lead Programmer beim Projekt "Fluch und Siegel".



Venetica

So entsteht ein Spiel

Wenn die Entwicklung eines Videospiels einem Puzzle gleicht, dann ist es an der Content-Integration, die einzelnen Bauteile zusammenzusetzen.

TEIL 5
FÄDEN ZIEHEN – CONTENT INTEGRATION

Mit der Content Integration schließt sich der Kreis der Videospielentwicklung. Sämtliche Bereiche des Teams (künstlerisches Konzept, Concept-Art, Animation, Technik) liefern durch ihr Zutun das tägliche Arbeitswerkzeug der Content Integration, denn hier werden alle Bestandteile der Produktion eines Spiels zusammengeführt.

Der technische Bereich versorgt das Team von Deck13 mit der Game Engine (M! 09/09), sprich einem flexiblen Editor samt Quest-, Cutscene- und Dialogsystem, während die künstlerische Abteilung die Spielwelt inklusive aller 3D-Objekte, Charaktere und Animationen entwirft (M! 07/09 und M! 08/09). Die kreativen Richtlinien kommen aus dem Bereich des Game Design, und zwar in Form des Design Dokuments (M! 06/09). Mit dem Drehbuch eines Films vergleichbar, ist das Design Dokument eine Ablaufdokumentation und listet sämtliche Spielorte, Objekte und Aufgaben (Quests) des Spielers – unverzichtbar für die Arbeit des Content Integrators. Denn dieser zählt die Umsetzung der durch das Design Dokument vorgegebenen Haupt- und Nebenquests und die damit entstehende Quest- und Spiellogik zu seinen wichtigsten Aufgaben (siehe Schaubild rechts). Hand in Hand mit dieser Aufgabe gehen Erstellung und Einbau sämtlicher in "Venetica" vorhandenen Dialog-Skripte und die Umsetzung aller notwendigen Zwischensequenzen. Und auch für die Standardaktionen im Spiel ist der Content Integrator zuständig: das Öffnen von Truhen, das Ausruhen auf Stühlen und Betten, das Knacken von Schlössern, das Untersuchen von Bücherregalen und selbstverständlich Raumwechsel. Grundsätzlich geht es also um das Zusammenspiel und die Verzahnung aller Elemente miteinander, um ein schlüssiges Spielerlebnis zu schaffen. *pu*

Der Questmanager

Das wichtigste Werkzeug für die Content Integration ist der flexible Questmanager. Dieser 'Baukasten' reagiert auf die Aktionen des Spielers und löst bei Bedarf eine entsprechende Reaktion aus. Profanes Beispiel: Der Spieler drückt eine Türklinke und als Folge öffnet sich diese. Damit das gelingt, ist im Questmanager eine Vorauswahl von Events gespeichert, die im Spiel von verschiedenen Objekten oder dem Spieler direkt ausgelöst werden können. Auf diese Events bzw. Aktionen des Spielers wiederum reagiert der Editor mit einer großen Zahl an sogenannten 'Responses' und setzt eine Quest-Variable auf einen vordefinierten Wert, um beispielsweise eine Zwischensequenz zu starten.



Links im Bild sind die jeweiligen Events aufgelistet, die Unterpunkte (gelb) stellen die Responses dar.

Questlogik

Einer der wichtigsten Bereiche der Content Integration ist die Questlogik. Dabei steigt die Komplexität einer Questlogik, sobald man dem Spieler mehr Freiheiten in der Lösung der Quests ermöglicht – allerdings steigt mit der Komplexität auch der Unterschied zwischen einer guten und einer weniger guten Quest. Anhand der vorliegenden schematischen Darstellung einer typischen Quest in "Venetica" soll die Arbeit der Content Integration veranschaulicht werden.

QR



Ausgangslage: Um im Arsenalbezirk die Werft zu betreten und somit den Weg zum Hafen von Venedig zu öffnen, muss Scarlett zwei Wachen passieren.

CV

Event: "Erstes Treffen". Die beiden Wachen wurden aufgrund von Bestechungs- und Korruptionsvorwürfen in den Arsenalbezirk versetzt. Die Beweise für diese Vorwürfe sind in zwei Truhen in der Garnison des inneren Bezirks versteckt, welche Scarlett entwenden soll. Im Austausch dafür wollen sie Scarlett passieren lassen. Schwierigkeit: Der Hauptmann patrouilliert in den Räumen. Die Gegenstände können nur genommen werden, wenn der Hauptmann nicht im jeweiligen Zimmer ist.
Aufgabe des Content Integrators: Platzierung aller nötigen Charaktere und Objekte in den Levels, sprich die beiden Wachen, den Hauptmann, die Truhen samt Items und die passenden Dialog-Skripte. Recht überschaubare Arbeitsschritte, allerdings beginnt die Quest an dieser Stelle – und mit ihr die eigentliche Questlogik.

CV



Event: "An Hauptmann verraten". Scarlett spricht den Hauptmann auf die beiden korrupten Wachen an und verrät diese.
Aufgabe des Content Integrators: Durch den Dialog mit dem Hauptmann wird ein Event ausgelöst und eine Quest-Variable auf einen vordefinierten Wert gesetzt. Die Quest kann nicht mehr auf anderem Wege gelöst werden.

QM

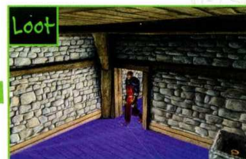
Event: "Neue Wachen". Zwei neue Wachen, die die beiden bestechlichen Wachen ersetzen, lassen Scarlett sofort passieren, weil sie die Korruption aufgedeckt hat.
Aufgabe des Content Integrators: Beim erneuten Betreten des Arsenalbezirks wird der Zustand der gerade gesetzten Quest-Variable geprüft.

LUA



Event: "Geldübergabe". Der offensichtlichste Weg ist die beiden korrupten Wachen zu bestechen und so den Zugang zur Werft zu erhalten.
Aufgabe des Content Integrators: Im entsprechenden Dialog-Skript ist eine LUA-Skript-Funktion eingefügt, die während des Dialoges überprüft, ob der Spieler genügend Geld besitzt, um die Wachen zu bestechen. LUA-Skripte kommen bei wiederkehrenden Standardaktionen im Spiel zum Einsatz. Entscheidet sich der Spieler für die Bestechung, zieht das LUA-Skript den entsprechenden Geldbetrag ab und die Quest endet an diesem Punkt.

Loot



Event: "Truhe öffnen". Der Spieler versucht die Gegenstände unbemerkt zu entwenden.
Aufgabe des Content Integrators: Innerhalb der Questlogik wird überprüft, in welchem Zimmer sich der Hauptmann befindet. Wechselt der Hauptmann das Zimmer, wird ein Trigger aktiviert (siehe Bild) und wiederum eine Quest-Variable auf einen vorher definierten Wert gesetzt. Ein Gegenstand kann nur entnommen werden, wenn der Hauptmann nicht im Zimmer ist.

QM



Dem Spieler gelingt es, beide Gegenstände in sein Inventar aufzunehmen, ohne entdeckt zu werden, und übergibt diese den Wachen.
Aufgabe des Content Integrators: Es wird eine Quest-Variable gesetzt, worauf innerhalb des Dialog-Skriptes die Wachen reagieren. Auf diese Weise wird die Dialog-Option freigeschaltet, die Gegenstände zu übergeben und die Quest erfolgreich abzuschließen.

QM



Im Debug-Menü sind Flächen, auf denen sich der Spieler und NPCs bewegen, blau gekennzeichnet.

Befindet sich der Hauptmann im Zimmer, während eine Truhe geöffnet wird, attackiert der Hauptmann den Spieler. Bei diesem Kampf kann der Hauptmann nicht getötet, sondern nur schwer verwundet werden. Abhängig davon, wie der Kampf endet, muss sich der Spieler beim Richter des Diebstahls oder aber auch des Angriffs auf einen Bürger von Venedig schuldig bekennen. Der Spieler bezahlt eine Strafe und beginnt die Quest von vorne.
Aufgabe des Content Integrators: Erst wenn der Spieler seine Strafe bezahlt, wird eine Quest-Variable wieder entfernt, die den Spieler daran hindert, die Quest auf diesem Wege zu beenden.

CS



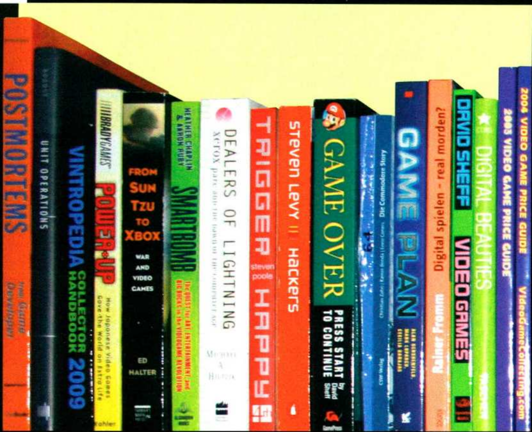
Ist die Quest erfolgreich gelöst, wird zur Belohnung eine kurze Zwischensequenz abgespielt.
Aufgabe des Content Integrators: Kameraeinstellungen sowie die Animationen der Charaktere und Objekte in der Cutscene kommen von den Animatoren. Der Content Integrator integriert diese ins Spiel, sprich: Für jede Zwischensequenz muss ein Cutscene-Skript erstellt werden. Darin steht, zu welcher Zeit welche Animationen gestartet werden, wann welche Kamera aktiv ist und wann welche Objekte beispielsweise ausgeblendet werden müssen.

QS

Ziel erreicht: Scarlett erreicht die Werft und kann dort neue Quests annehmen.

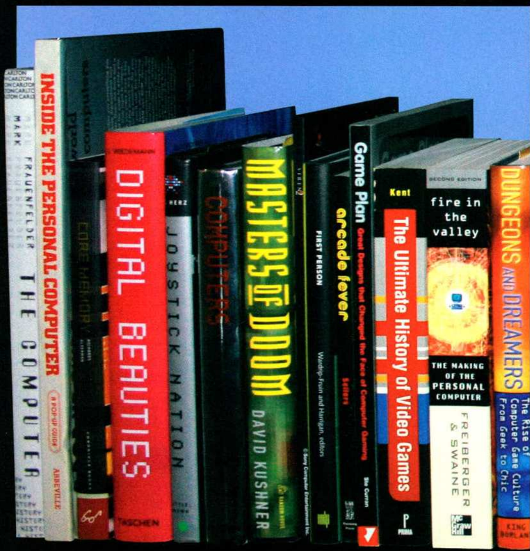
Legende

- QR – Quest Received
- CV – Conversation / Dialog
- CS – Cutscene
- QS – Quest Solved
- QM – Quest-Manager-Logik
- LUA – Skript Function
- Loot – Looten der Truhen (Standardfunktion)



READ ONLY

Seit Anfang der 80er-Jahre faltet sich ein Berg an Games-Literatur auf: Stöbert mit uns durch ein Vierteljahrhundert gedrucktes Videospiel.

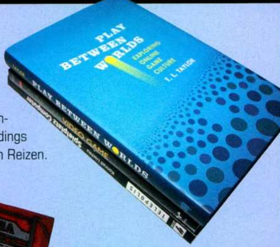




Neugier und Nostalgie sind die beiden Triebfedern, die den typischen Videospielliteraten zum Schmökern bringen: Ganze Stapel an deutschen, englischen und japanischen Fachbüchern entführen heute in die vergleichsweise kurze Historie der interaktiven Unterhaltung, setzen sich auf wissenschaftlicher oder kultureller Ebene mit dem Phänomen und seinen Facetten auseinander oder laden einfach zum entspannten Bildergucken und Erinnern ein. Doch neben dem reinen Leser erfreut sich zunehmend auch der Sammler an Gedrucktem zum Thema Videospiel: Seien es Kataloge und Preislisten (wie die "Classic 80s Home Video Games" von Collector Books oder der legendäre "Digital Press Collector's Guide"), die oft semiprofessionell erstellt und vertrieben werden. Oder aber Bücher aus frühen Videospieltagen, die mittlerweile selbst zu teuren Sammlerstücken geworden sind. Bei diesen angestaubten Druckwerken handelt es sich allerdings nur selten um spannende Marktanalysen oder Anekdotensammlungen – Scott Cohens hervorragendes "Zap! The Rise and Fall of Atari", das bereits 1984 hinter die Kulissen des seinerzeit größten Videospielkonzerns blickte, ist eine der wenigen Ausnahmen. Vielmehr stammen aus den beginnenden Achtzigern eine Handvoll Ratgeber, die einen Überblick über die zeitgenössische Konsolenlandschaft geben (z.B. Hartmut Huffs "Das große Handbuch der Videospiele", das auf eBay gerne mal für 20 Euro den Besitzer wechselt) bzw. die Tipps und Tricks zum Meistern von Arcadespielen anbieten. Vor allem in den USA waren solche Guide Books schon früh beliebt, und die meisten davon drehten sich um ein ganz bestimmtes Spiel: "Pac-Man". Das beliebteste Strategiebuch "Mastering Pac-Man" von Blackjack-Legende Ken Uston belegte 1982 wochenlang vordere Plätze in den US-Buch-Bestsellerlisten, die Druckauflage betrug unglaubliche 1,7 Millionen Exemplare.

Heute ist das Spektrum an Videospielpublikationen bunt und vielfältig. Da sind die obligatorischen Lösungsbücher, die dem bloßen Nutzwert durch grafische Verkünstelung und ein paar Zusatzinfos wenigstens ein bisschen Lesegenuss abzutrotzen versuchen – wie der knapp 500 Seiten dicke "Fallout 3 Collector's"-Wälzer, eines der positiveren Beispiele der jüngsten Vergangenheit. Mehr fürs Auge bieten natürlich die etlichen Coffee Table Books rund ums Thema Hard- und Software: Die große Bedeutung der visuellen Komponente bei Videospielen macht es nicht wirklich schwer, unzählige Seiten mit viel Optik und wenig Text zu füllen. Der Taschen Verlag tut das bei "Digital Beauties" oder "1000 Game Heroes" in eher liebloser Weise – dafür bekommt man richtig viele Seiten fürs Geld. Intellektueller geht es bei "I Love Game Graphics" des Japaners Tsuyoshi Kusano zu: Großformatige Hardware-Bilder wechseln sich hier mit Designs, Logos, Screenshots und Fotografien ab, was Grafiker wie Videospielfans gleichermaßen glücklich macht. Noch mehr künstlerischen Wert besitzt "I AM 8-BIT" von Jon M. Gibson. Der Amerikaner hat auf knapp 160 Seiten die Werke zeitgenössischer Künstler zusammengetragen – allesamt inspiriert von ihrer 8- und 16-Bit-Jugend. Die "Ms. Pac-Man"-Handgranate auf dem Cover ist dabei weder das wildeste noch das putzigste Motiv... Ebenfalls gut auf dem Sofatisch machen sich Hardware-Fotobücher wie "Electronic Plastic" oder "Core Memory":

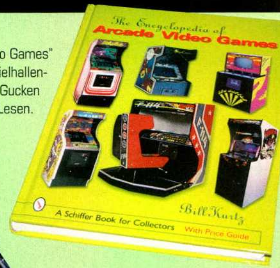
Neben Produktkatalogen und Geschichtsbüchern finden sich auch jede Menge wissenschaftlicher und intellektueller Betrachtungen zum Thema Videospiele. Gewöhnlich mangelt es dem klugen Lesestoff allerdings an visuellen Reizen.

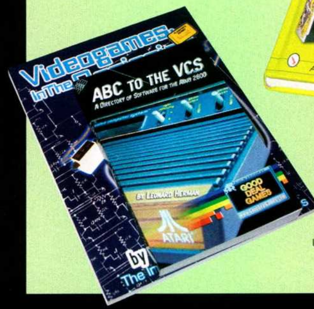




Auf diesen Seiten außen vorgelassen haben wir japanische Videospielliteratur: Zwar gibt es wunderbare und haufenweise Geschichtsbücher und Produktkataloge in Japan (im Bild links zwei Sega-Schmöker), die sind aber gewöhnlich textlastig und bei Unkenntnis der Sprache selten zu gebrauchen.

Die "Encyclopedia of Arcade Video Games" bietet dem Fan klassischer Spielhallen-Automaten reichlich Stoff zum Gucken und Lesen.

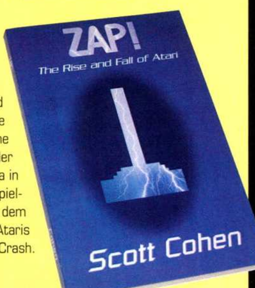




In den Büchern von Rolenta Press findet man häufig selten gelesene Fakten – dafür erträgt man auch gerne mal rustikale Aufmachung und holprigen Schreibstil.



Video- und Computerspiel-Ratgeber der frühen 1980er sind heute begehrte Sammlerstücke.



"Zap! The Rise and Fall of Atari" ist eine äußerst gelungene Biographie der wichtigsten Firma in der goldenen Videospiel-Ära. Es endet mit dem Zusammenbruch Ataris beim großen Crash.



"Mastering Pac-Man" war 1982 eines der bestverkauften Bücher der USA. Geschrieben hat es Blackjack- (und Kartenzähl-)Veteran Ken Uston, dessen Name auch ein Intellivision-Modul ziert.

UNABHÄNGIGER LESESTOFF

Neben 'normalen' Verlagen, die sich sporadisch des Themas Videospiel annehmen, sowie Lösungsbuchspezialisten wie Prima oder Future Press sind es die diversen Kleinst- und Eigenverlage, die für die Befüllung der Spielebuch-Bibliothek sorgen. Die Ergebnisse sind nicht immer perfekt, aber handwerkliche Mängel werden meist mit viel Enthusiasmus und Liebe zum Sujet ausgeglichen. Auf folgenden Webseiten solltet Ihr mal nach Literatur stöbern (und im Zweifelsfall auch gleich bestellen, damit den Herausgebern ein bisschen mehr Erlös bleibt):

www.gameplan.de Ex-MAN!AC Winnie Forster arbeitet seit mehreren Jahren an seinem großen Videospiel-Gesamtwerk. Ein englisch- und drei deutschsprachige Bücher sind bei Gameplan bereits erschienen, dieses Jahr soll mit "Volkscomputer" ein weiteres Werk erscheinen.

www.csw-verlag.de Commodore-Enthusiast Enno Coners bringt mit seinem Verlag nicht nur die Zeitschrift "Retro" an den Kiosk, sondern veröffentlicht auch Bücher zur Demoszene und weiteren Aspekten digitaler Kultur.

www.skriptorium-vd.de In der Edition Retrobooks bietet der Skriptorium Verlag eine reiche Auswahl an Literatur zu klassischen Commodore-Themen. Und alte Power-Play-Fans freuen sich über den "Starkiller"-Sammelband mit allen 70 Abenteuern der Geißel der Galaxis.

www.rolentapress.com Bekannt geworden ist der amerikanische Videospielhistoriker Leonard Herman durch sein Geschichtsbuch "Phoenix: The Fall & Rise of Videogames", das bald in einer vierten Auflage erscheinen soll. Empfehlenswert ist auch die Ralph-Baer-Biografie "Videogames in the Beginning" sowie "Confessions of the Game Doctor" – eine Anekdotensammlung des ersten Videospieljournalisten Bill Kunkel.

www.digitpress.com Auf der Seite des Videospielsammlers Joe Santulli darf nicht nur diskutiert und im 'Online Rarity Guide' gestöbert werden – hier bestellt Ihr auch den "Digital Press Guide"; für klassische Spiele das, was der Michel-Katalog für Briefmarken ist. Leider ist der "Classic Guide" schon lange ausverkauft, dafür gibt es noch den "Advance Guide", der 16- und 32-Bit-Systeme behandelt.

Während ersteres jeden Handheld-Fan zum Strahlen bringt (höchstens getrübt durch den saftigen Preis, der für diesen vergriffenen Klassiker mittlerweile gezahlt werden muss), haben am zweiten Bilderbuch Freunde klassischer Computer ihre Freude.

Mehr zum Lesen als zum Sehen bieten die Videospiel- und Firmengeschichtsbücher, die dank Retrotrend und im Zuge runder Geburtstage seit einigen Jahren vermehrt auf den Markt drängen. Allerdings sollte man auch hier bei Interesse eher früher als später zuschlagen: So ist nicht nur David Sheffs exzellente Nintendo-Biografie "Game Over" schon lange vergriffen, auch die 2006 veröffentlichte Commodore-Historie "On the Edge" hat bereits dreistelligen Sammlerwert – glücklicherweise kommt im Sommer die deutsche Fassung aus dem Hause Gameplan (das vor Kurzem erst mit dem "Lexikon der Computer- und Videospielmacher" einen Spieleindustrie-Schmöker hingelegt hat). Erste Wahl für Geschichts- und Geschichtenfans sind immer noch Steven Kents "Ultimate History of Video Games", das auf knapp 600 Seiten 25 Jahre Spielehistorie aufarbeitet, David Kushners "Masters of Doom", das den Werdegang der beiden Ego-Shooter-Götter Carmack und Romero nachzeichnet, sowie "Supercade" – ein nicht immer akkurater, aber optisch herrlicher Spiele-Geschichtsband der US-Autorin Van Burnham über die Jahre 1971 bis 1984.

Wie man sieht: Für Videospielfans gibt es heute reichlich zu lesen und noch viel mehr drüber zu schreiben, als es auf diesen zwei Seiten möglich ist. Aus diesem Grund werden wir Euch in der M! Games regelmäßig Empfehlungen und Kritiken zu aktuellen und fein gealterten Werken präsentieren – wir lesen uns! *sf*



Das herrliche "Electronic Plastic" entführt in die facettenreiche Welt der Handhelds der frühen 80er-Jahre. Neben ausreichend Infos und wunderbaren Fotos gefällt vor allem das immer wieder überraschende Design der Seiten.



Entgegen der Befürchtung, das "Guiness Book of World Records – Gamer's Edition" enthielte nur sinnfreie High-Score-Tabellen, bietet der Schmöker reichlich Lesestoff und nette Infos zu den wichtigsten Spielen und Konsolen.

Inkompatible Prügelei

› So gern ich Eure Zeitschrift auch mag: Bei dem "Batman"-Test möchte ich Euch nicht so schnell den Mantel des Schweigens umhängen. Also 90% war Euch der Titel wert, obwohl ein Robin Hood oder Batman der Spielebranche das schon voraussagte. Da ich mich als Sherlock Holmes fühle, gehe ich nun der Sache auf den Grund. Das Spiel (kann ich allerdings nur auf Basis der Demo beurteilen) ist wirklich sehr gut. Sogar die Synchronisation ist für meinen Geschmack hervorragend gelungen. Das ist Euch nur die Anmerkung "Sprache: einstellbar" wert. Eigentlich so weit, so gut, aber eine 90%-Bewertung benötigt meines Erachtens dieses "Wow, einfach genial"-Gefühl und das ist bei Philip Ulc nicht der Fall gewesen, der lediglich mit "Gut" bewertet hat. Ist Euch Ulc nichts wert, darf Herde einfach Ulc übergehen und 90% verteilen? Meiner Meinung nach müsste ein Spiel, das lediglich vier Prozentpunkte weniger bekommt als der Redaktionsliebling "Grand Theft Auto IV" einen wahren Begeisterungssturm im gesamten Team auslösen. Die Fledermaus ist überbewertet. Watson, notieren Sie!

Marc Langer

Für einen spitzfindigen Detektiv wie Sie, werter Herr Holmes, überrascht uns die Schlampigkeit Ihrer Recherche: Wer ein Spiel als "überbewertet" abstempelt, ohne es selbst in voller Länge gespielt zu haben, bewegt sich argumentativ auf dünnem Eis. Wer zudem übersieht, dass der exzellenten Vertonung die Höchstwertung zuteil wurde und in einem separaten Kasten auf die Sprecher eingegangen wird, hat etwas Grundlegendes nicht verstanden: Ein Spiel, das so ausgefeilt, poliert und benutzerfreundlich ist wie "Batman: Arkham Asylum", hat eine solche Wertung redlich verdient. Herr Ulc mag Schleichspiele nicht besonders, weshalb ihm das Spiel weniger zusagt als dem "MGS"-Fan Herde. Aber das steht alles bereits im Test, haben Sie den denn wenigstens gelesen?

› Es wundert mich, wie leichtfertig Ihr Eure Glaubwürdigkeit aufs Spiel setzt. Wenn man der Gamepro Glauben schenken darf, waren die Testbedingungen zu "Batman: Arkham Asylum" wohl doch nicht so normal und wie bei jedem anderen Spiel, wie man uns glauben lassen will. Der Blogger war also doch kein dummer Verschwörungstheoretiker. Es hatte mich schon verwundert, dass sowohl bei Consol Plus als auch der M! Games die Wertung auf dem Cover stand, bei der Consol.AT dies aber nicht nötig war.

Man sollte sich von den Publishern nicht alles gefallen lassen, Ihr seid schließlich nicht der verlängerte Arm der PR-Abteilungen.

Thomas Hasenfeld

Sollten wir uns denn von Verschwörungstheoretikern oder PR-Abteilungen vorschreiben lassen, welche Wertung ein Spiel zu bekommen hat oder eben nicht? Dürfen wir "Batman" nicht die Wertung geben, die der Titel verdient? Wenn ein Spiel zur Überraschung vieler so dermaßen gut ist, liegt es außerdem nahe, dass wir das Euch, den Lesern, auf dem Cover vermitteln möchten.

Im redaktionellen Alltag gibt es immer wieder mal Versuche von Seiten der PR-Abteilungen, die gewünschte Wertung herbeizudisku-

Zockerbude des Monats

Andreas Haldemann aus der Schweiz daddelt bei sich zu Hause im Keller, wo alte Highlights nostalgische Gefühle wecken und neue mit dem Nachwuchs gespielt werden.





Von "Turrican" über "Super Probotector" bis hin zu "Gunstar Heroes" und "Thunder Force III": In Andreas' Retro-Sammlung finden sich einige Action-Perlen vergangener Tage.

Im Keller hat Andreas Haldemann seine Zockerbude eingerichtet – ob die Frau des zweifachen Familienvaters da wohl ein Wörtchen mitzureden hatte? Seit C64-Zeiten spielt der 35-Jährige und bekommt bei "Maniac Mansion", "Turrican" oder "The Last Ninja" noch heute nostalgisch feuchte Augen.

Seine freakigste Zockerphase durchlebte Andreas mit Mega Drive und Super Nintendo – auf dem oberen Bild hat er seine Lieblingsspiele aufgereiht. Um sie in ebenso ansprechender Bildqualität wie aktuelle Titel spielen zu können, setzt Andreas bei seinem Fernseher auf einen skurrilen Kompromiss: Der 32 PW 9551 von Philips ist ein HD-kompatibler Röhrenfernseher. Dessen Auflösung reicht zwar nur bis 1080i, dafür sehen Spiele ohne HD-Optik besser aus als auf jedem Plasma- oder LCD-TV.

Im Bild oben links spielt Andreas mit seinem Jüngsten "LittleBigPlanet", auch zu einer Runde "Street Fighter IV" sagen die Jungs nicht Nein und bringen den Papa ins Schwitzen. Als Fan der SNES-Version von "Super Street Fighter II" freut sich Andreas darüber sogar, immerhin kann er nun den aktuellen Ableger der Prügelserie mit seinen Kindern spielen.





Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digi-Cam, schießt ein paar Fotos und schickt sie an mh@maniac.de!

tieren und ein Produkt besser dastehen zu lassen, als es ist. Es steht Herstellern frei, Tests vor Erscheinen des Spiels zu genehmigen oder eben nicht. Wenn wir von der Produktqualität nicht überzeugt sind, verzichten wir und testen, sobald der entsprechende Titel im Laden steht. Das gab es bereits in der Vergangenheit. Unsere Glaubwürdigkeit haben wir uns in den letzten 16 Jahren hart erarbeitet, die werfen wir bestimmt nicht leichtfertig über Bord. Apropos 'Glaubwürdigkeit': Sind Dir die vielen "ersten Tests" auf den Titelseiten unserer Mitbewerber aufgefallen?

Hassliebe: die Game Babes

› Aktuell befinden wir uns im Sommerloch, was wohl den einen oder anderen Füller im Magazin verlangt – und das ist an sich auch okay. Aber eine 13-seitige Reportage über Oben-ohne-Mädchen aus Videospielen, bei der auch die recht offenherzig gehaltene Illustration nicht fehlt, ist eine grenzwertige Verwendung für Euer hochwertiges Papier. Meiner Meinung nach kann dieser Bericht zwei Eindrücke für den Leser (oder dessen Eltern) vermitteln:

Entweder der platte Versuch, junge Teenager zum Kauf der Zeitschrift zu bewegen, indem man eine Sammlung nackter Polygonbrüste anbietet. So seriös der Bericht auch geschrieben sein mag (was er ja gar nicht war!), macht die Illustration doch den Eindruck, dass hier vor allem mit einer Blickfang-Methode gearbeitet wurde.

Oder es kommt die Vermutung auf, dass man bei der M! nicht so recht weiß, wie man die letzten freien Seiten füllt – was kein Vorwurf sein soll, da der Großteil vom Rest Eures Magazins wie immer nützlich und unterhaltend ist.

Dieses Thema kann man auch auf weniger Platz behandeln, besonders, wenn man die Brüste nicht in Originalgröße abdruckt. Aber siehe auch die "Zelda"-Doppelseite: Derartige Riesenbilder habt Ihr ja scheinbar schon länger in jeder Ausgabe. Wenn nichts mehr geht, könnte man meiner Meinung nach auch gut und gerne mal neueste Screenshots von mehreren, sich noch in der Entwicklung befindlichen Titeln wie "Max Payne 3" oder "Assassin's Creed 2" auf eine Doppelseite zwängen – Euer Papier macht das sicher zu einem Augenschmaus.

Simon Küpper

› Ich will Euch für das Game-Babes-Special in der letzten Ausgabe loben. Als ich in der Heftvorschau von einem Erotik-Special las, dachte ich mir: "Oh je. Die nächste Ausgabe also nicht unterwegs durchblättern und darüber hinaus den Versuch, das Sommerloch mit Brüsten zu füllen, einfach ignorieren."

Aber die erwartete Katastrophe blieb aus! Die plakative Bebilderung hielt mich zwar davon ab, diese Ausgabe wie sonst in der S-Bahn zu lesen. Und dieses Titelbild war an der Grenze der Peinlichkeit, oder schon darüber hinaus. Aber der Artikel war informativ, nicht frei von berechtigter Kritik und einfach gut. Auch der Überblick über die ersten Gehversuche der Spiele-Erotik war super – weiter so! Nur vielleicht nicht mit demselben Thema. Ich will Euer Heft wieder unterwegs lesen können.

Überhaupt entwickeln sich Eure Artikel zur großen Stärke der M!, aber im Gegensatz zu manch anderen Magazinen vernachlässigt Ihr dafür nicht die Testecke – super! Mir gefällt auch der Blick über den Tellerrand: "Sophies Invasion" war informativ und kurzweilig zu lesen.

Christian Gräff

Wer vielseitig über Videospiele und deren Facetten berichten möchte, kommt nicht umhin, zu polarisieren – selten wurde so viel diskutiert wie über diesen Artikel. Aber seinen Zweck hat er erfüllt: Das Heft verkauft sich milliardenfach, die Moral in Deutschland zerfällt und wir erhalten wieder mehr Leserbriefe.



Mutig, mutig: Mit diesem Foto bewirbt sich Timo Honold um die Auszeichnung "Zocker des Monats". Bei diesem Tattoo stellt sich nur eine Frage: Muss Timo im Falle einer Indizierung auswandern oder genügt es, sein Bein abzutrennen?

BITTE SCHREIBT EURE LESERBRIEFE AN:
Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
ODER DIGITAL:
leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

Update: In der letzten Ausgabe konnten wir nicht zweifelsfrei bestimmen, welches Spiel als erstes Sprachausgabe bot. Zur Auswahl standen "King & Ballon", "Crazy Climber" und "Berzerk". Alle erschienen 1980, doch während die beiden Letztgenannten erst im Oktober veröffentlicht wurden, plapperte "King & Balloon" bereits im Juni, wie uns M!-Leser Langrisser verriet.

Errata: Im Test zu "Batman: Arkham Asylum" erlitt Michaels Grammatik einen dramatischen Schwächeanfall. Dort schrieb er "Mark Hamill leihte dem Joker (...) seine Stimme". Selbstverständlich handelt es sich bei "leihen" um ein unregelmäßiges Verb, das in der dritten Person Imperfekt "lieh" lauten muss. Zur Strafe darf Michael nun zahlreiche Magazine der Konkurrenz lesen, die regelmäßig "Sinn machen" schreiben oder "lizenzieren" falsch verwenden.

MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Sommer, Sonne, Sonnenschein – was spielst Du zur Urlaubszeit?

A Ich spiele im Sommer gar nicht.

B Raus an den Baggersee – aber nur mit Handheld!

C Zimmer abdunkeln und versäumte Highlights der letzten Monate zocken.

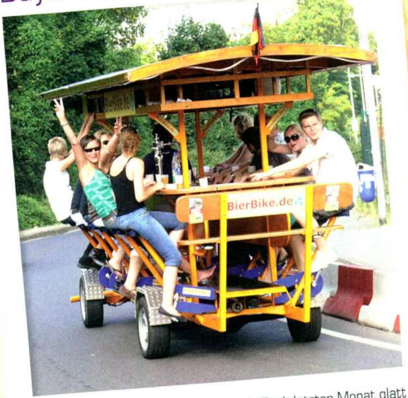
D Im Sommerloch gibt es für mich keine Spiele.



Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

Bayerisches Taxi?



29. Juni Dieses Foto-Juwel haben wir Euch letzten Monat glatt vorenthalten. Als wir in Frankfurt Station machten, um bei Atari... pardon... Namco Bandai Europe Highlights wie "Tekken 6" anzuschauen, radelte uns dieses Bier-Fahrrad für bis zu acht Hobby-Alkoholiker beinahe über den Haufen. Ein Blick auf die auch im Foto sichtbare Internetadresse verrät: Das 'Bierbike' gibt es in gut 15 Verleihstationen in ganz Deutschland – vielleicht auch ein Tipp für Euren nächsten Betriebsausflug?

Arcade-Spaß im Urlaub

8. August

Ein Kurztrip nach Italien ist etwas Feines: Matthias entfloh für ein paar Tage dem Redaktionsalltag, futterte massig Pizza und chillte am Strand. Das Highlight kam jedoch nach Sonnenuntergang: der Besuch der Spielhallen. Im norditalienischen Urlaubsort Jesolo gab es Segas nobles "Let's Go Jungle!"-Kabinett gleich mehrfach, sogar die aufgemotzte "OutRun 2"-Variante SDX für insgesamt vier mal zwei Fahrer war vorhanden. Außerdem freute er sich über einen coolen Automaten der japanischen "Taiko Drum Master"-Serie (unteres Bild); sein Highlight war jedoch der Lightgun-Shooter "Rambo" (oben). Spielerisch ist der zwar so einfallslos wie die Grafik schwach – Spaß machte die Nonstop-Schießerei aber dennoch.







Videospiel-Wissen, das niemand braucht:
Der Kalifornier Charles Martinet ist nicht nur Schauspieler und Synchronsprecher – seit Jahren vertont er Euch wohlbekannte Spielfiguren: Mario, Luigi oder Wario –; außerdem übernahm er Sprechrollen in u.a. "Super Punch-Out!!", "Shadow of Memories" und "Skies of Arcadia".



Rock on, Christian

20. Juli

Auf dem Rückweg von den "DJ Hero"-Machern FreeStyleGames reifte bei Ulrich und Activision-PR-Mann/Ex-MAN!AC Christian Blendl eine Erkenntnis: "Guitar Hero" kann man einfach nicht mehr entkommen. Im Flughafen von Birmingham stießen beide auf einen leibhaftigen Automaten basierend auf Teil 3 der Serie und mit mächtig schweren Gitarren – nur was der zusätzliche Konami-Schriftzug auf dem Gehäuse soll, weiß bis heute keiner. Aber egal, zum coolen Posen reichte es auch so.

Besuch aus dem All

6. August

Ein leckerer Schwedenhappen, schärfer als Wasabi – die Halbasiatin Jenni Källberg aus Schweden liebt Cosplay. Neben Raiden aus "Metal Gear Solid 4" und Marios Gespielin Peach schlüpft die an sich brünette Dame gerne in die Rolle der interstellaren Kopfgeldjägerin Samus Aran. Das hat auch Nintendo bemerkt und Jenni prompt als Werbefigur engagiert. Beim Redaktionsbesuch sorgte sie in ihrem Eigenbau-Kostüm für Staunen, weitere Bilder findet Ihr unter www.maniac.de. Im "Metroid Prime 2"-Duell unterlag Samus Aran jedoch M!-Redakteur Michael mit 0:8 Punkten.



VOLLTREFFER

Ring frei für "Punch-Out!!": Nintendo sponsort einen (Sand-)Sack voller Boxpakete, der Euch von den Socken haut – u.a. mit Boxhandschuhen signiert vom legendären, ehemaligen britischen Profi-Boxer Joe Calzaghe (Weltmeister im Supermittelgewicht in vier Verbänden).



Knock-Out-Paket:
1x Wii-Konsole
1x Wii Balance Board
1x signierte Boxhandschuhe
1x "Punch-Out!!"-Spiel für Wii

Fliegengewichtler-Paket:
5x je ein "Punch-Out!!"-Spiel für Wii

Konter-Paket:
1x signiertes "Punch-Out!!"-Spiel für Wii

Schon ins Schwitzen gekommen? Dann beantwortet folgende Frage:

Aus welchem Jahr stammt die Arcade-Version des Box-Klassikers "Punch-Out!!"?

A: 1984
B: 1987
C: 1994

Stichwort: Handschuh

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 1. Oktober 2009.

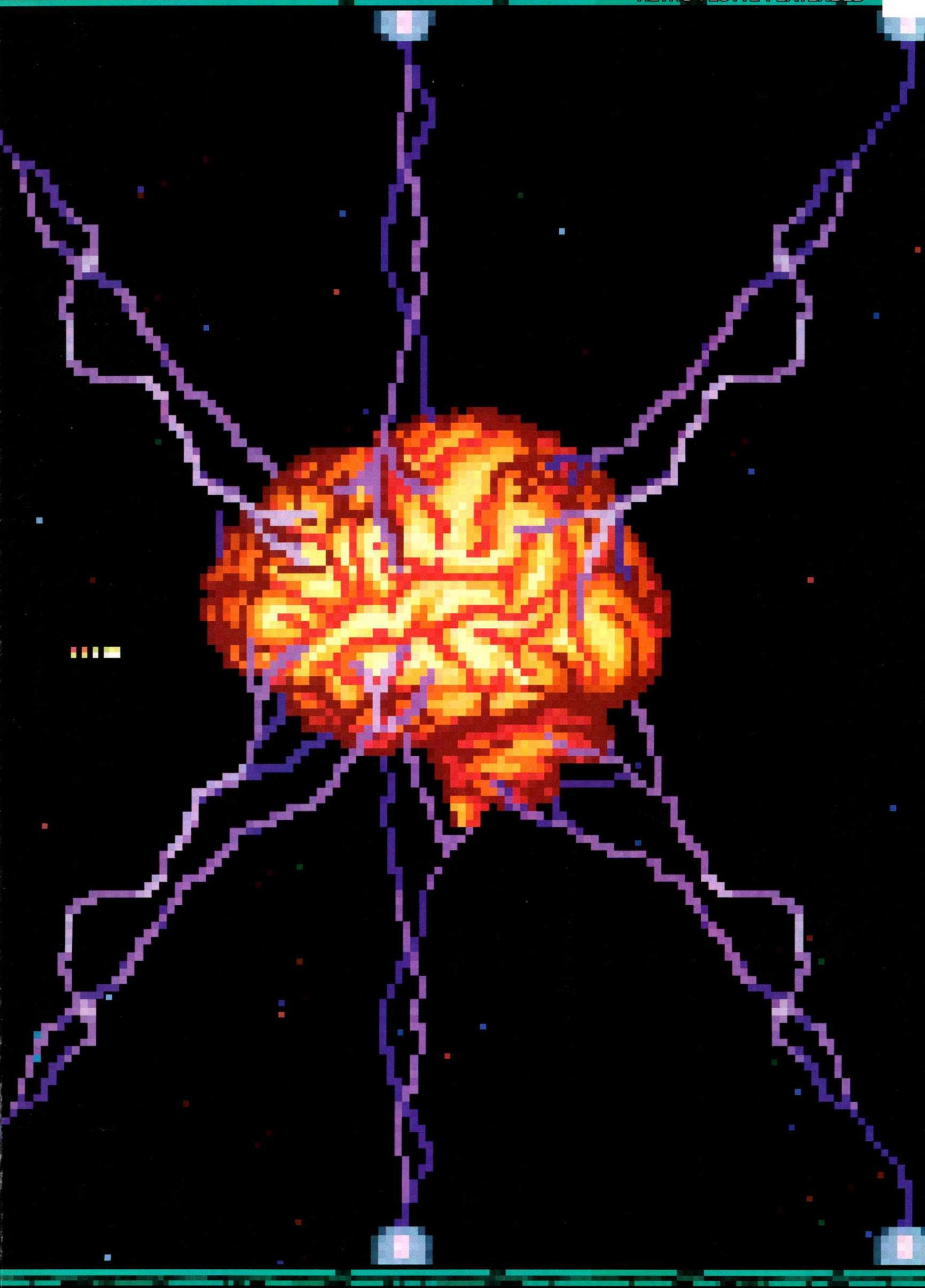
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

GRADIUS®

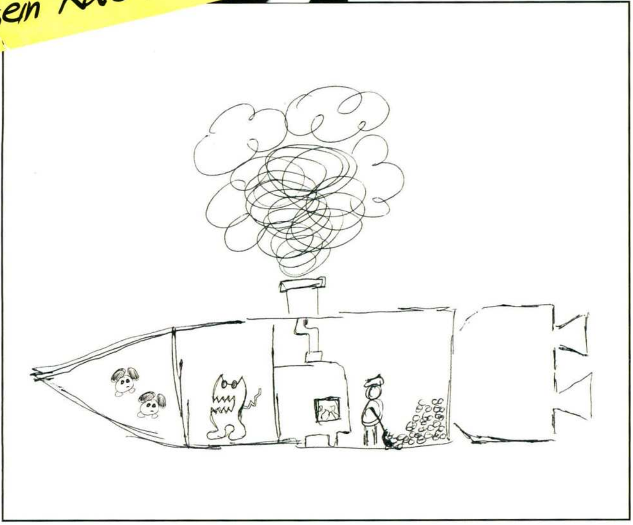
Planet Gradius wird einmal mehr von Bacterion bedroht. Um die friedliebende Heimat zu beschützen, wird die komplette Vic-Viper-Flotte der vergangenen 24 Jahre reaktiviert und gegen das böse Gehirn in die Schlacht entsandt. Dabei wäre so viel geballte Feuerpower gar nicht nötig, hat der wiederkehrende Endboss Vic Vipers Schüssen doch seit jeher nicht viel entgegen zu setzen. Macht nichts: Während die Gleiter-Armada auf Bacterions Ableben wartet, erinnert der Pilot der NES-Viper seine Kameraden an den legendären Konami-Cheat, mit dem er sich 1986 erstmals sämtliche Power-Ups erschlich: Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.



1. Parodius, Arcade, 1992
2. Parodius, MSX, 1988
3. Parodius, NES, 1992
4. Parodius, Game Boy, 1992
5. Parodius, PC-Engine, 1992
6. Parodius, SNES, 1992
7. Parodius 2, Arcade, 1994
8. Parodius 3, SNES, 1995
9. Sexy Parodius, Arcade, 1996
10. Gradius III, Arcade, 1989
11. Gradius III, SNES, 1990
12. Gradius IV, Arcade, 1999
13. Gradius V, PS2, 2004
14. Gradius Gaiden, PSone, 1997
15. Gradius Advance, GBA, 2001
16. Gradius Rebirth, Wii, 2009
17. Otomedius G, Xbox 360, 2008
18. Salamander, Amstrad CPC, 1988
19. Salamander, Arcade, 1986
20. Salamander, C64, 1988
21. Salamander, MSX, 1987
22. Salamander, NES, 1987
23. Salamander, PC-Engine, 1991
24. Salamander 2, Arcade, 1996
25. Nemesis, Game Boy, 1990
26. Nemesis 3, MSX, 1988
27. Nemesis 2: The Return of the Hero, 1991
28. Nemesis '90 Kai, Sharp X68000, 1993
29. Gradius Neo, Handy, 2005
30. Waiwai World 2, 1991
31. Gradius II, Arcade, 1988
32. Gradius II, NES, 1988
33. Gradius II, PC-Engine, 1988
34. Gradius 2, MSX (PSP-Version), 2006
35. Gradius 2, MSX, 1987
36. Gradius, Amstrad CPC, 1987
37. Gradius, C64, 1986
38. Gradius, MSX, 1986
39. Gradius, NES, 1986
40. Gradius, NEC PC-8801, 1986
41. Gradius, PC-Engine, 1991
42. Gradius, ZX Spectrum, 1987
43. Gradius, Sharp X68000, 1987
44. Gradius, Arcade, 1985



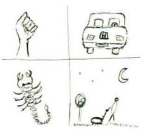




Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 22. September eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 09/09: Faust, Honda, Scorpion, Nightmare (v.l.o. im Uhrz.)

VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe **11/09** erscheint am Freitag, den **25. September.**

- **Uncharted 2: Unter Dieben – Test**
- **Rollenspiel-Duell: Venetica vs. Risen**
- **GTA IV: The Ballad of Gay Tony**
- **Brütal Legend**



Außerdem » Halo 3: ODST im Test, Guitar Hero 5, Tekken 6, Fußball: FIFA 10 vs. PES 2010, Wet, Mini Ninjas, Muramasa, Features: Schwarz-Weiß-Spiele, japanischer Rummelplatz

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Ulc (pu)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Stephan Freundorfer (sf), Andreas Polachowski (ap), Christian Huberts (ch), Boris Kretzinger (bk), Andreas Müller (am), Heidi Kemps (hk), Felix Rick (fr), Tim Löffler, Lars Kokemohr

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

ABO-SERVICE
Hotline 089/858 53 845
E-Mail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 65

NACHBESTELLUNG
nur im Internet unter www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Halo 3: ODST © Microsoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2009

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

Manuskripteinsendungen:
Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Urheberrecht:
Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung:
Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

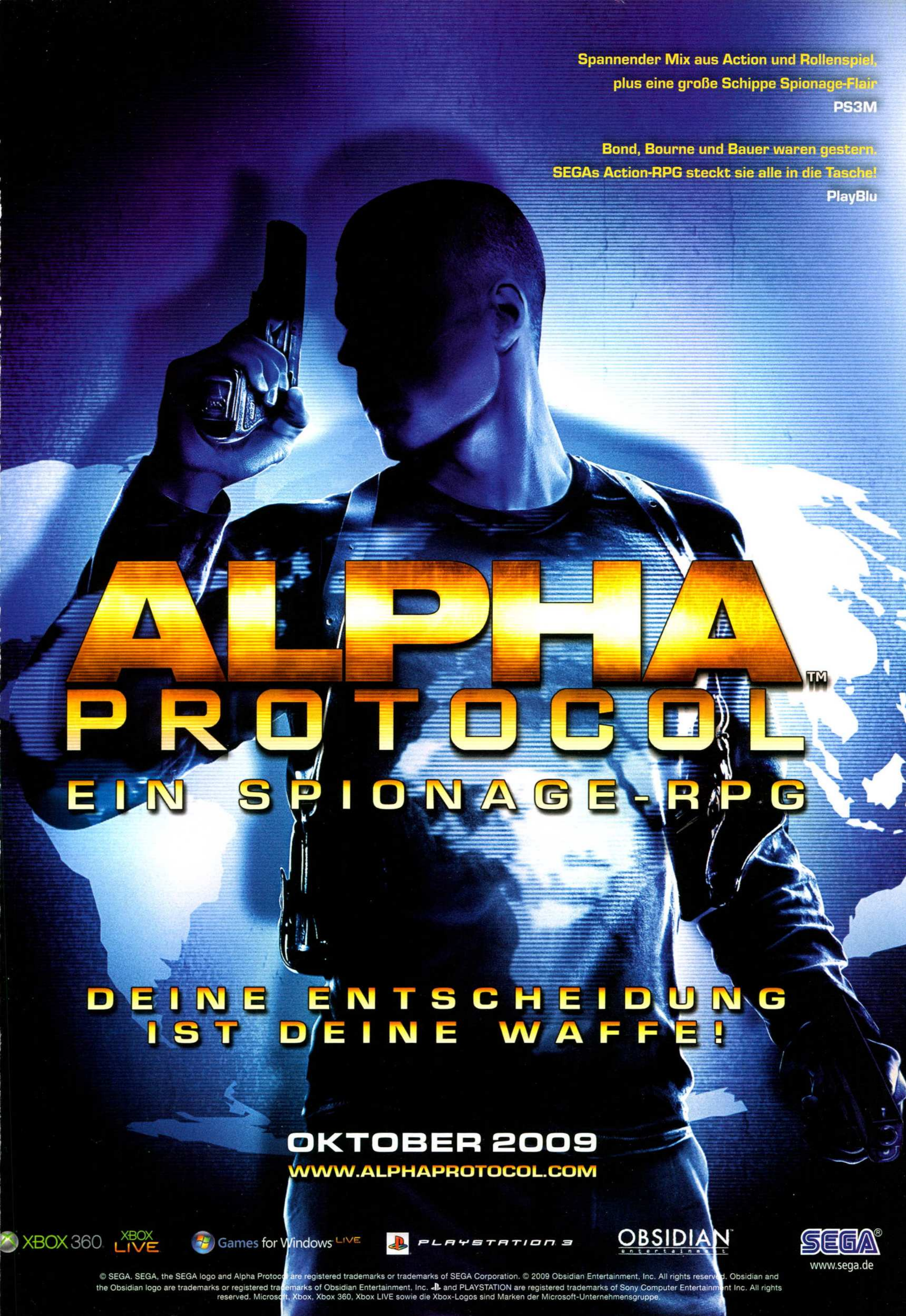
© 2009 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

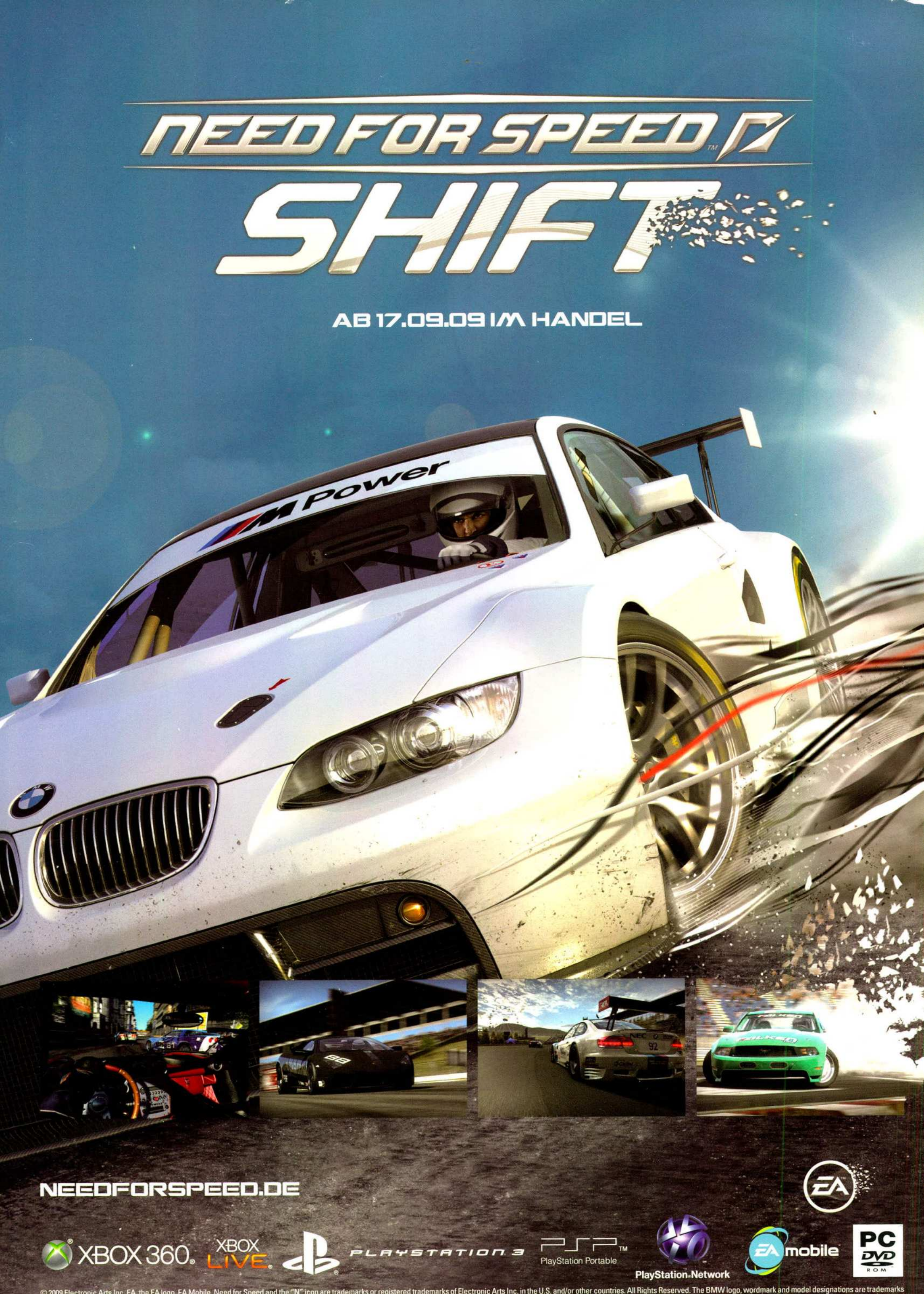
Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Alpha Protocol are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. © 2009 Obsidian Entertainment, Inc. All rights reserved. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, EA Mobile, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of PaganiAutomobili and are used under license to Electronic Arts. General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. "PlayStation", "PLAYSTATION", "" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.